https://t.me/amigagamesplus

HECHO CON PIXELS

https://t.me/amigagamesplus

Capcom, uno de los casos de éxito más sorprendentes de toda la historia.

La magia y el terror de una superviviente

por **José Luis Sanz**
Director de **Pixels**

Son pocas las compañías que siguen manteniéndose en lo más alto de la industria de los videojuegos y que hayan visto, y sobrevivido, a todos los cambios tecnológicos que se han producido. **Atari**, **Konami**, **Ocean**, **Infogrames**, **Acclaim**, **THQ,** son ejemplos de *publishers* que, por la razón que sea, han dejado de operar con el éxito de sus primeros años y, ni siquiera posteriores intentos de reanimación les han conseguido devolver el lustre. Es por eso que hemos visto torres altísimas caer en estos últimos 50 años y quienes todavía sobreviven de los 70 se pueden contar casi con los dedos de una mano.

Una de esas supervivientes es **Capcom**, la compañía japonesa fundada en 1979 que todavía, a día de hoy, sigue en lo más alto de los editores más importantes de la industria. Vende millones de juegos, alimenta con nuevas entregas sagas que son míticas y cuenta con un *portfolio* detrás que le permitiría vivir de las rentas para siempre.

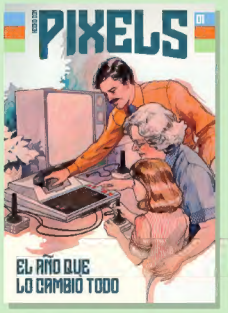
Así que hemos decidido en este número centrarnos en **Capcom**, en sus **Resident Evil**, en otros juegos de terror y, por supuesto, nos hemos detenido en recordar algunos cartuchos que marcaron sus primeros años en NES.

Un homenaje más que merecido y que no será el último, vista la cantidad de sagas y géneros que todavía siguen trabajando. Y sí, como siempre decimos, mil gracias por estar ahí.

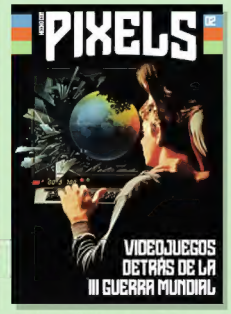
https://t.me/amigagamesplus

¡Completa tu colección!

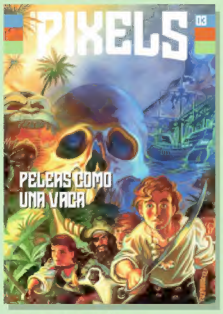
Números atrasados de PIXELS



1 Atari 8 bits



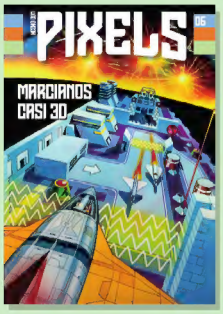
2 Juegos de Guerra



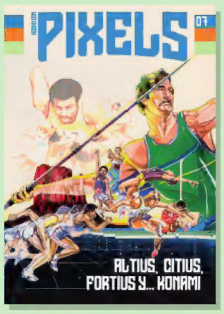
3 Monkey Island

4 OutRun

5 Tron



6 Zaxxon



7 Konami Track & Field

8 Donkey Kong

9 The Legend of Zelda

10 Star Wars Dark Forces

11 Space Invaders

12 3DO

13 Juegazos de 1998

Hecho con Pixels Editorial S.L.

tienda.hechoconpixels.com

https://t.me/amigagamesplus

SUMARIO

Mayo 2026

Nº14_Capcom_terror_y_más

Es una de las compañías que no solo ha sobrevivido sino que ha servido de inspiración con éxitos que tocan todos los géneros. Vamos a recordar unos pocos.

¡Siempre **RETRO**!

Otras secciones

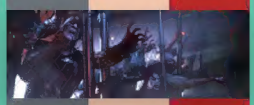
03	Bienvenidos a **PIXELS**
14 26 52	Ajuste de cuentas
36	Ahora lo ves
40	Suelta la gallina
54 66 72	Me Robó el corazón
64	Aprended abuelos
78	Placer culpable

06 ›
CAPCOM Y NES
15 cartuchos imperdibles.
por **José Luis Sanz**

28 ›
CAPCOM Y EL TERROR
Más allá de Resident Evil.
por **Sonia Herranz**

56 ›
CAPCOM GREATEST HITS
Recreativas que no recuerdas.
por **Marcos García**

74 ›
GRUPO ZETA Y HOBBY PRESS
Cómo hacer revistas de videojuegos.
por **José Luis Sanz**



‹ 16
RESIDENT EVIL
Una infección de 30 años.
por **Dani Quesada**

‹ 42
ENTREVISTA
Genios de aventuras en LucasArts.
por **José Luis Molina**

‹ 68
PHANTASY STAR ONLINE
Magia multijugador en Dreamcast.
por **José Luis Sanz**

https://t.me/amigagamesplus

La magia de Capcom en NES

15 cartuchos imprescindibles

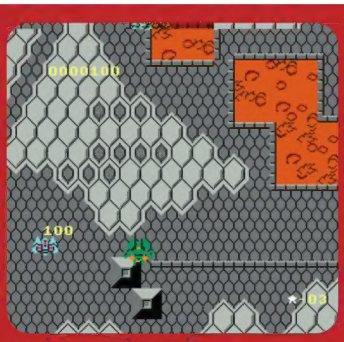
https://t.me/amigagamesplus

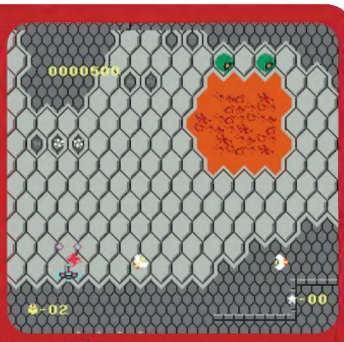
Una consola NES sobre algunos cartuchos importantes de su catálogo.

por **José Luis Sanz**

Repasamos la trayectoria de Capcom en NES, su importancia, y además lo acompañamos de 15 recomendaciones que no suelen ser las habituales. Por descubrir cosas nuevas...

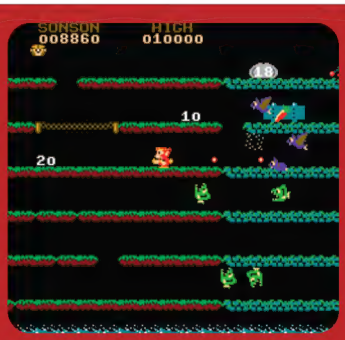
Cuando Nintendo lanzó su **Famicom** en Japón en 1983 —y más tarde NES en occidente—, pocas compañías entendieron tan rápido el potencial de trasladar buena parte de su experiencia arcade a los hogares. Fundada en 1979, no penséis que consiguió destacar desde primera hora, a diferencia de lo hecho por otros competidores como Atari, Konami, etc. A **Capcom** le costó un poco más, aunque la década de los 80 la acabaría con un arsenal infinito de éxitos de la talla de **1942** (1984), **Commando** (1985) o **Ghosts 'n Goblins** (1985). Es por eso que el papel que decidió desempeñar, yendo de la mano de Nintendo y su nueva consola, fue decisivo para cons-



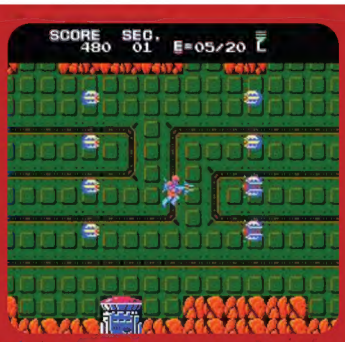


Exed Exes (1986) | *Shoot 'em up* puro y duro heredero directo del arcade de 1985. Capcom lo llevó a NES con un enfoque más simple, reduciendo la dificultad y simplificando muchos patrones de movimiento de los enemigos. Es interesante porque refleja la etapa más temprana del estudio, cuando se conformaba con adaptar recreativas sin apenas cambios. **Tokuro Fujiwara**, figura clave en **Capcom**, estuvo vinculado al diseño original desde su etapa arcade.

https://t.me/amigagamesplus



SonSon (1986) | Plataformas muy desconocido pero tremendamente divertido que tiene un *scroll* lateral constante que nos obliga a no estar quietos y movernos sin parar. Diseñado originalmente por **Yoshiki Okamoto**, uno de los nombres más influyentes de **Capcom**, en NES mantiene su estructura arcade pero con un ritmo más pausado. Es curioso porque muchos lo consideran como uno de los momentos clave en los que la compañía encontró su ADN.



Section Z (1987) | *Shooter* con *scroll* en todas direcciones que mezcla fases horizontales y verticales, algo poco habitual en la época (y que no gusta a todo el mundo). Su estructura laberíntica anticipó ideas de exploración que **Capcom** desarrollaría en futuras obras. Fue diseñado en plena transición del estudio hacia propuestas más complejas y destaca por su sistema de armas y rutas único. Aunque en NES se simplificó bastante respecto del arcade.

Trojan (1987) | *Beat 'em up* de los llamados de "espadas y escudos", precursor de ideas que luego cristalizarían en **Final Fight**. Capcom experimenta aquí con un combate más táctico, introduciendo algo parecido a una defensa activa. Fue dirigido por **Takashi Nishiyama**, creador del primer **Street Fighter**. La versión NES añade fases nuevas y cambia el ritmo, convirtiéndolo en algo más cercano a una aventura que a un arcade puro.

truir la leyenda de Capcom que hoy tenemos en mente. Y es que aquella simbiosis, lejos de regalarnos versiones perfectas, sirvió para esbozar el enorme potencial de un mercado que renacía con mucha mayor fuerza. Un nuevo escenario nacido de las cenizas del *crash* de 1983, que aunque evidenciaba limitaciones de hardware respecto del mercado recreativo, servía para introducir en los hogares toda esa magia de los primeros tiempos del videojuego. Uno muy ligado a los arcades.

https://t.me/amigagamesplus

Seguramente fue en ese momento cuando **Capcom** supo ver algo que otras compañías tardaron años en comprender: **NES** no era una máquina recreativa sino un medio distinto. Y eso marcaría su evolución.

Aprender a diseñar para consolas

Si miramos la trayectoria de Capcom, se percibe cómo a mediados de los años 80 comienza a abandonar la idea de *trasladar* sus arcades y arranca una etapa de *reinterpretación*. Y este cambio de mentalidad fue fundamental. Títulos como **Legendary Wings** (1986) o **Section Z** (1987) se atrevieron a imaginar desarrollos más complejos, con fases diferenciadas y una progresión más pausada. La sensación de inmediatez, de conseguir la mejor puntuación, daba paso a un aroma más aventurero que no podía encontrarse en los salones recreativos.

Dentro de toda esa transformación aparece un nombre clave: **Yoshiki Okamoto**, diseñador con un fuerte peso en Capcom durante los años 80, que puso mucho de su parte para que ese viraje se convirtiera en un éxito. Participó en el desarrollo de **Gun.Smoke** (1985) y antes había ganado experiencia en **Konami** a los mandos de **Time Pilot** (1982). Okamoto entendía como ninguno la importancia del ritmo y una curva de aprendizaje con una dificultad ajustada, algo que se reflejó siempre en sus muchos trabajos dentro de la compañía.

Nuevas ideas... y llega por fin Mega Man

A finales de los 80, Capcom ya no solo adapta recreativas, como hacen otros muchos competidores, sino que crea sagas y franquicias nuevas específicamente

Legendary Wings (1986) | *Shooter* híbrido que combina fases aéreas con secciones a pie, algo muy innovador en consolas pero ya visto en juegos para micros de 8 bits. Diseñado por **Yoshiki Okamoto**, refleja la ambición de Capcom por mezclar géneros. En NES se ampliaron las fases terrestres. Su estética mitológica también lo diferencia de otros *shooters* más convencionales y que casi siempre contaban con ambientación bélica/militar.

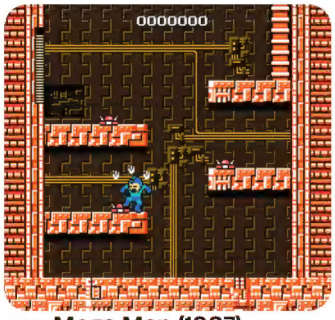
Gun.Smoke (1988) | *Shoot 'em up* vertical ambientado en el Salvaje Oeste y dirigido por **Yoshiki Okamoto**. Introduce un sistema de disparos con tres botones que simulan ambas manos y un disparo central, una rareza para la época. La versión de **NES** adapta esta idea con el mando, pero pierde bastante precisión respecto del arcade. Se trata de un buen ejemplo del gusto que tuvo siempre esta compañía por experimentar con diferentes tipos de mecánicas.

https://t.me/amigagamesplus

pensadas para NES. Este es, seguramente, el verdadero punto de inflexión.

Bionic Commando (1988) para NES es uno de esos ejemplos claros. Su mecánica principal, con ese gancho que debemos ir anclando a todas partes, rompe con los estándares de otros plataformas contemporáneos.

Ese mismo impulso se observa también en **Strider** (1989) en su adaptación a NES. Lejos de intentar replicar el propio arcade, Capcom rediseña completamente algunas de sus mecánicas incorporando elementos de exploración y *backtracking*.

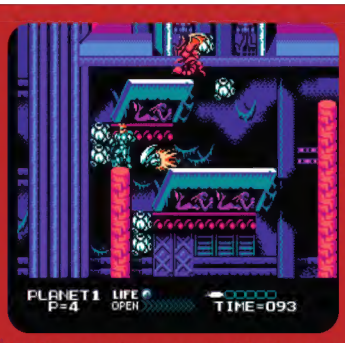


Mega Man (1987)

Se trató de una decisión arriesgada, pero revela una filosofía visionaria que sería una constante en la compañía: adaptar el diseño a la máquina y no al revés

Pero en 1987 se produce un hecho importante porque Capcom lanza **Mega Man**, un cartucho que, en su momento, no fue el gran éxito comercial que todos hubiéramos podido imaginar, pero que acabaría definiendo la identidad de este sello en NES. Diseñado por un equipo joven liderado por **Akira Kitamura** y con **Keiji Inafune** como uno de sus artistas clave, el proyecto fue una apuesta modesta.

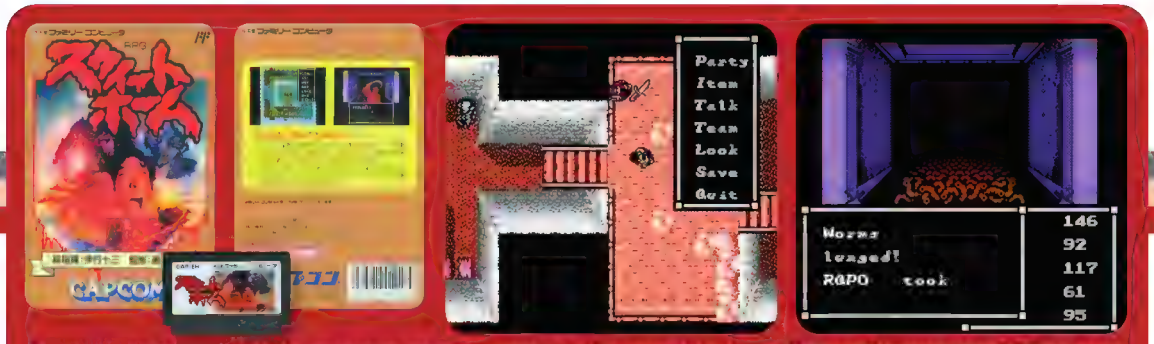
Pero la gran innovación de **Mega Man** no era técnica,



Street Fighter 2010: The Final Fight (1990) | Caso curioso: en occidente se vendió como parte de **Street Fighter**, aunque no tiene relación real y en Japón fue un juego independiente (**2010 Street Fighter**). Se trata de un plataformas muy *cabrito* con mecánicas de salto tan precisas como desesperantes (por complicadas). **Capcom** reutilizó la marca forzadamente para aumentar ventas. Y por cierto, el protagonista es Ken... pero en el futuro.

Destiny of an Emperor (1989) | Sorprendente RPG basado en la novela china **Romance of the Three Kingdoms**. Supone una verdadera rareza dentro del catálogo **NES** de Capcom e introduce un sistema de ejércitos en lugar de personajes individuales. **Yoshiki Okamoto** impulsó este tipo de proyectos que son mucho más narrativos, y fue claramente uno de los primeros intentos del estudio de entrar en el terreno RPG puro y duro.

https://t.me/amigagamesplus



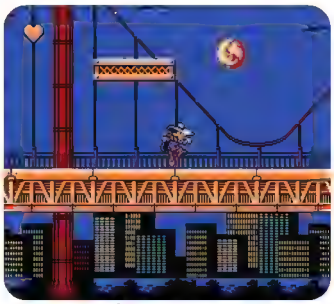
Sweet Home (1989) | Uno de los juegos más influyentes de Capcom, dirigido por **Tokuro Fujiwara**. Un RPG de terror basado en una película que introdujo mecánicas como inventario, exploración abierta para cada personaje del grupo, muertes permanentes y una narrativa aterradora para la época. Es considerado por muchos como el precursor directo de **Resident Evil**. Capcom asumió muchos riesgos creativos al apostar por un tono adulto poco habitual en NES.

Willow (1989) | RPG de acción basado completamente en la película de Ron Howard, y que por suerte para todos no se parece al juego de Amiga y otros ordenadores. **Capcom** decidió alejarse del arcade y apostar por una exploración completa, con una estructura que recuerda a la de **The Legend of Zelda**, pero con identidad propia. Destacó por su sistema de magia y por no olvidarse de la historia que nos contaba la película original.

sino estructural: permitía al jugador elegir el orden de los niveles que jugaba. Este enfoque rompía con la *linealidad* dominante y añadía cierta capa estratégica inédita en el género.

De todas formas, el verdadero impacto llegaría con **Mega Man 2** (1988), desarrollado con muchos más recursos. Aquí Capcom, como era de esperar, perfecciona la fórmula del original y corrige algunas imperfecciones del primer título: el diseño de niveles es más equilibrado, cuenta con temas musicales memorables y una curva de dificultad más sensata. No solo consolidó la saga, sino que demostró que Capcom podía competir en el terreno del diseño puro, no solo en el espectáculo arcade.

A partir de ese momento, ni qué decir tiene que la saga se convirtió en uno de los pilares de Capcom en NES, con entregas prácticamente anuales.



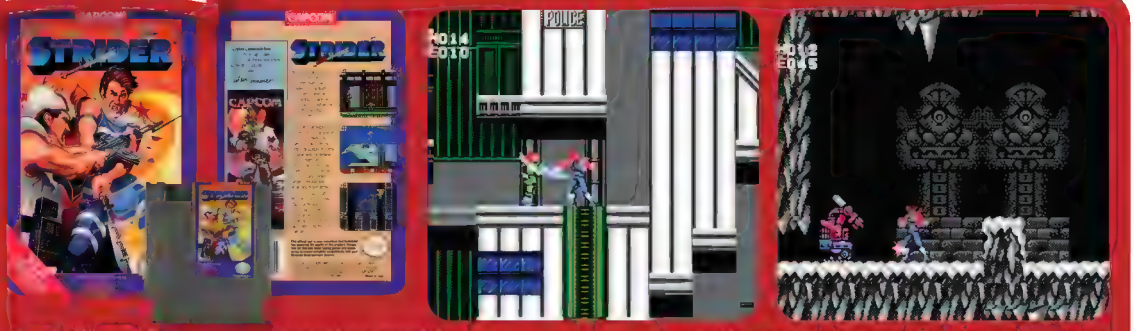
Darkwing Duck (1992)

Capcom y Disney: alianza estratégica

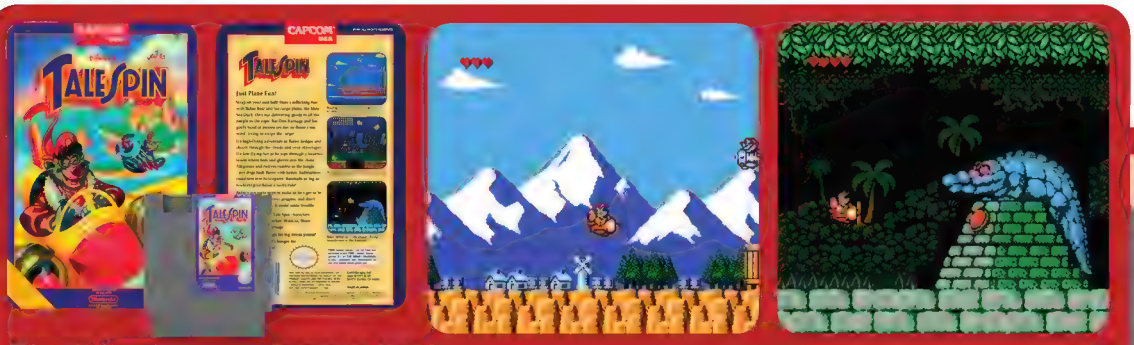
A finales de los 80 y principios de los 90, Capcom realiza un movimiento magistral y establece una relación clave con **Disney** que marcaría su trayectoria en NES (y otras consolas). Y hay que recordar que esta alianza no solo fue comercial, sino también creativa.

DuckTales (1989), dirigido por **Yoshinori Kawano**, es uno de los mejores ejemplos de cómo Capcom supo adaptar una licencia sin perder identidad. Su mecánica del *bastón-pogo*, su diseño de niveles y su estructu- »

https://t.me/amigagamesplus



Strider (1989) | Su desarrollo corrió en paralelo al del arcade, solo que con planteamientos muy distintos. El juego no era tan lineal como en recreativas y se optó por un mapa que podíamos explorar. Extrañamente, este juego nunca se lanzó en Japón para Famicom y solo asomó por aquellos lares en 2006 dentro de **Capcom Classics Mini Mix**, para Game Boy Advance. Marc Ericksen fue el responsable de la... extraña ilustración de portada.



TaleSpin (1991) | Cartucho basado en la serie del mismo nombre de **Disney** (**Aventureros del Aire** aquí), pero con un enfoque muy original porque introdujo mecánicas de vuelo y control aéreo que lo diferenciaron de otros títulos. Fue desarrollado en la etapa en la que **Capcom** centró algunos lanzamientos para NES en personajes Disney, con equipos internos muy especializados que fueron capaces de adaptar la esencia de aquellas franquicias a la consola.

ra abierta lo convierten en mucho más que un simple producto oportunista basado en personajes famosos. Le siguieron títulos como **Chip 'n Dale Rescue Rangers** (1990), **TaleSpin** (1991) o **Darkwing Duck** (1992), todos ellos con un nivel de calidad extraordinario. De alguna manera, Capcom desarrolló su propio "lenguaje interno" para ese tipo de juegos: controles precisos, dificultad ajustada y respeto por el material original.

Esta etapa demuestra la versatilidad del estudio, capaz de trabajar bajo licencias externas sin renunciar a su estilo personal.

Experimentos, terror, Japón y occidente

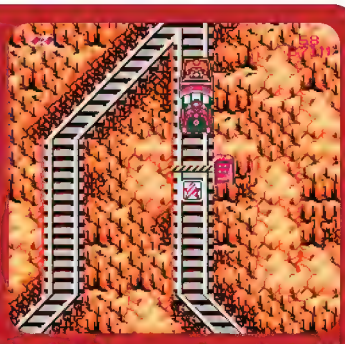
Pero uno de los proyectos más fascinantes de Capcom en NES fue **Sweet Home** (1989). Basado en una película japonesa, el juego fue dirigido por **Tokuro Fujiwara** y representa una ruptura total. Se trata de un RPG con elementos de terror, donde el jugador controla a varios personajes con sus propias habilidades. Introduce un inventario lleno de objetos, muertes permanentes y un mal rollo ambiental constante que fueron muy avanzados para la época. La importancia de **Sweet Home** va más allá de su calidad y sentó las bases de lo que años después sería **Resident Evil**. De hecho, el propio Fujiwara retomaría muchas de aquellas ideas.

Sweet Home (1989)

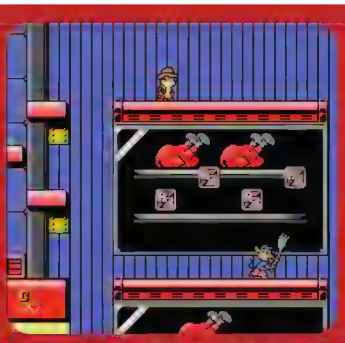
Capcom *loves* NES

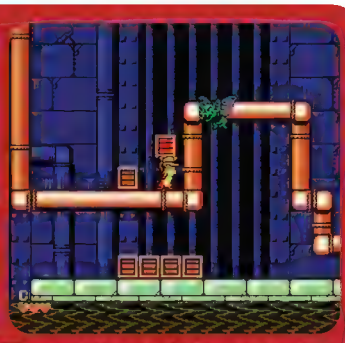
Reducir la historia de Capcom en **NES** a **Mega Man**,

https://t.me/amigagamesplus

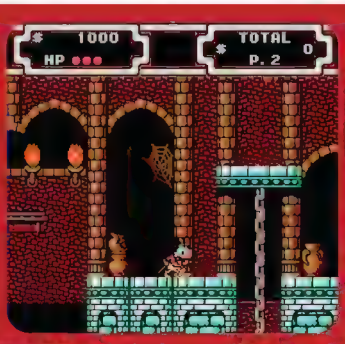


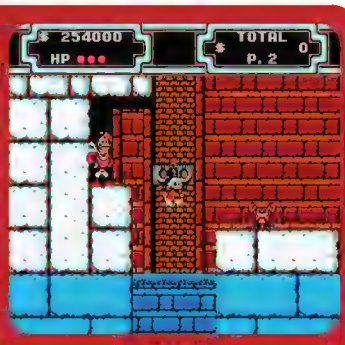
Adventures in the Magic Kingdom (1990) | Juego peculiar que mezcla minijuegos que representan atracciones del parque temático de **Disney**. Por ese se trató de un cartucho con muchos tipos de juegos y mecánicas, para traernos la sensación de montar en **Haunted Mansion**, **Piratas del Caribe** e incluso la espectacular **Big Thunder Mountain**. El juego llegó a venderse en EE.UU. con una promoción que abaratabla las entradas a los parques.





Chip 'n Dale: Rescue Rangers 2 (1993) | Secuela tardía que llega cuando NES ya estaba en declive en muchos territorios del mundo. Mantiene la base cooperativa del original con dos personajes y añade mejoras técnicas y nuevos niveles. **Capcom** reutilizó gran parte del motor, pero afinó el diseño muchísimo. Su escasa distribución lo convirtió en una rareza y a día de hoy, si lo quieres conseguir, tendrás que *soltar la gallina*.



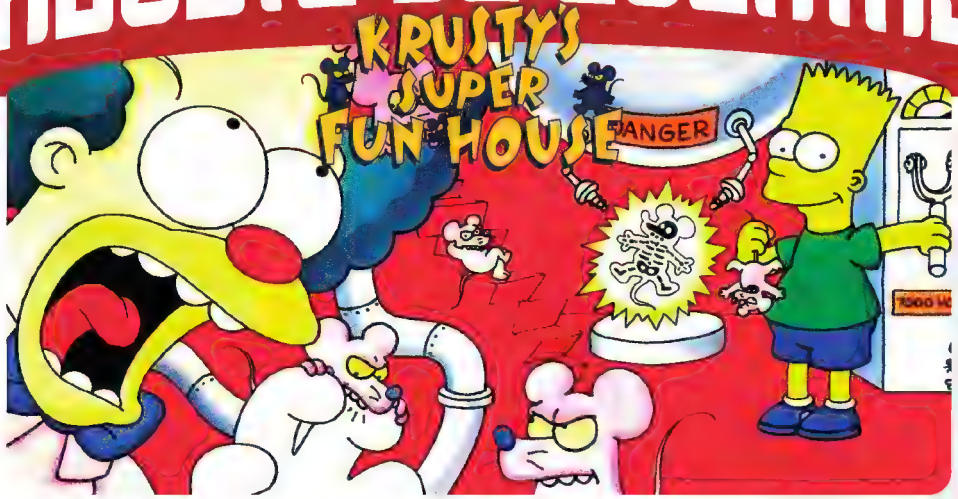


Ducktales 2 (1993) | Otra secuela tardía para NES y mucho más pulida que el primer cartucho. Dirigida por equipos veteranos de Capcom, introduce un mundo más abierto y con una progresión no tan lineal. A nivel técnico exprime la **NES** al máximo, pero pasó desapercibido por la llegada de nuevas consolas. Es un ejemplo perfecto de cómo **Capcom** seguía perfeccionando fórmulas incluso al final del ciclo de una máquina que fue decisiva en su trayectoria.

por ejemplo, sería un error. Aunque la saga es su mayor logro, su catálogo va mucho más allá: conversiones arcade, RPG experimentales, plataformas... Ese toque de **Capcom** convirtió la consola en un terreno de exploración constante. Fue allí donde la compañía dejó de ser un fabricante de recreativas para convertirse en un estudio de referencia. Donde aprendió a diseñar, a contar historias y a levantar mundos. En definitiva, NES fue el lugar donde empezó todo lo que vendría después.

https://t.me/amigagamesplus

AJUSTE DE CUENTAS

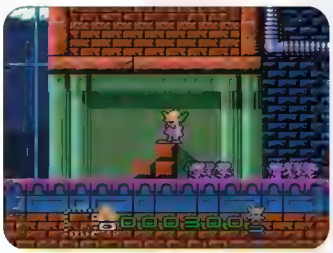


Una puntuación tan loca como Krusty

Super Nintendo vivía una etapa de pura efervescencia a principios de los 90, con lanzamientos de renombre y puntuaciones de escándalo, casi siempre... merecidas.

por **Marcos García**

No voy a ser yo quien crucifique al buen *puzzle platformer* de **Acclaim**, o más bien de **Audiogenic**, pero sí creo que merece el pertinente ajuste de cuentas. En 1991, el mencionado estudio británico estaba desarrollando **Rat Trap** para Amiga, Atari ST y C64, pero tras un acuerdo con Acclaim se convirtió en **Krusty's Super Fun House**, o **Krusty's Fun House** en 8 bits. Bastó con cambiar al protagonista —**Krusty** sustituyó a un chiquillo de pelo rosa—, rediseñar las ratas al estilo de **Matt Groening** y añadir algunos elementos de **Los Simpson** en pantalla para completar la transformación. El caso es que el resultado no es, ni mucho menos, malo; más bien todo lo contrario. Si te gusta el género y pulverizar ratas, el juego es divertido, largo (sesenta niveles), con un control de Krusty muy preciso y un *scroll* bastante satisfactorio. Y aunque grá-



SNES

https://t.me/amigagamesplus

ficamente no destaque y la banda sonora sea mejorable, sí logra transmitir los valores de la IP. Pero claro, de ahí a merecer un 91 hay un trecho. Al repasar el número 13 de **Hobby Consolas** uno se da cuenta de que Super Nintendo estaba en plena efervescencia, y de que al bueno de **Krusty** le acompañaban nombres como **Super Ghouls 'n Ghosts**, **U.N. Squadron** o **Final Fight**, con puntuaciones tan escandalosas como merecidas. Así que sí, a á se le fue la mano y de ahí la nota que se llevó. Aunque como siempre digo, todo en esta vida es subjetivo: **Mean Machines** le dio un 90 y siempre se movió en la franja del notable alto en todas sus versiones. Es hora de hacer justicia con un buen juego que nubló mis sentidos en una época donde casi todo en SNES era una obra maestra.

Análisis original publicado en el número 13 de la revista Hobby Consolas (Octubre de 1992).

https://t.me/amigagamesplus

Cómo Resident Evil me contagió... hasta hoy

por **Dani Quesada**

Treinta años después, Resident Evil es una franquicia a prueba de bombas, pero en sus comienzos no se daba por sentado su éxito. El boca a boca entre jugadores fue definitivo.

Es curioso cómo ciertas "primeras veces" se quedan grabadas a fuego en nuestra memoria. Lo recuerdo con momentos que no tienen nada que ver, como la primera vez que probé un pastelito de **Pantera Rosa** (no me gustó nada), cuando vi el mar (me intimidó) o, algo más mayorcito, con mi contacto inicial con aquel primer **Resident Evil**.

Como solía pasar mucho en aquella época, conocí *Resident* en la casa de un amigo. Yo tendría unos 15 años. Él se había comprado una aún novedosa **Play Station** y, una noche, en su habitación, en completa penumbra, me enseñó el juego.

Aunque lógicamente recuerdo el *gameplay*, los lamentos de los zombis o lo que me chocó el sis- »

https://t.me/amigagamesplus

https://t.me/amiragamesplus

¿Original o remake?

Capcom, especialista en sacar todo el jugo posible a sus éxitos, creó *remakes* de **Resident Evil 2** y **Resident Evil 3** para la generación de PS4 y Xbox One. La duda es, ¿llegaban a superar a los originales? En el caso de **Resident Evil 2 Remake** yo digo un rotundo sí. ¡Y eso que el original era la bomba! Pero el *remake* supo dotarlo de un ritmo y un espectáculo mucho más modernos, sin sacrificar sus puzles ni desafíos. Sin embargo, en el caso de **Resident Evil 3** me quedo con el original. El *remake* era un portento técnico y comodísimo de jugar, pero derivó excesivamente hacia la acción y sacrificó elementos como las decisiones *Live Selections*, lo que dejó un juego más plano.

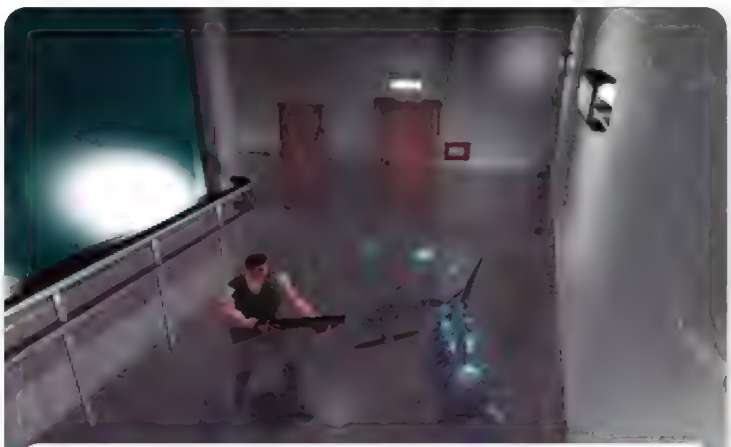
tema de inventario, hay una imagen que se quedó registrada en mi cerebro como "esto es **Resident Evil**": las pantallas de carga.

Como seguro recordáis, dado que PlayStation (y todo el hardware de la época) tenía un lento lector de CD para los juegos, había que colar algo sencillo entre cargas para "distraer". En esta ocasión, en **Capcom** (seguramente fue cosa del genio **Shinji Mikami**, responsable del proyecto) tuvieron una idea tan brillante como recordada: que las excusas para las cargas fueran abrir una puerta o subir unas escaleras.

El momento era icónico: al abrir la puerta (por lo general, después de haber tenido que buscar la dichosa llavecita con el emblema adecuado), veíamos una pantalla en negro, solo con una puerta en el centro, que se abría hacia lo desconocido una vez terminaba la carga.

Este truco no solo servía para salir del paso, sino que aportaba terror real a la experiencia. A fin de cuentas, los primeros **Resident Evil** se basaban mucho en nuestra sensación de vulnerabilidad, en el no saber qué teníamos unos metros delante de nosotros o al otro lado de la pared. ¿Un monstruo?

En el grueso del juego esto se expresaba mediante el



El primer Resident Evil nos dejó con algunos pasajes icónicos que todavía hoy nos siguen pareciendo mágicos.

https://t.me/amigagamesplus

uso de cámaras fijas, que no nos permitían ver al zombi que teníamos delante. Sí lo oíamos acercarse (esos "uuuuh", esos pasos...), pero teníamos que optar por esperar a que entrara en plano para disparar o, peor aún, arriesgarnos a avanzar nosotros para que el siguiente encuadre nos dejara más clara su posición.

Fondos prerrenderizados y personajes con unos 3D muy simples... pero qué miedo nos daba Resident Evil.

El miedo que nació en la oscuridad

Lógicamente, esta estrategia no era nueva. Estaba inspirada en lo que hizo **Alone in the Dark** en 1992. Recuerdo también cuando probé este último, allá por 1994, gracias a una colección de juegos que Altaya publicó (incluía **Doom II**, **Rally Championship** y ese juego). Su música de calidad CD me daba auténtico pavor, así como esos zombis sin texturas que aparecían de vez en cuando.

Pero lo de **Resident Evil** estaba a otro nivel. Los enemigos estaban mucho más detallados, todo se movía mejor (¡y eso que aún estábamos atrapados en el aparatoso control tipo tanque!) y, sobre todo, los fondos eran impresionantes.

En **Alone in the Dark**, aunque estaban muy bien acabados, los fondos tenían un aspecto más tradicional, pero en **Resident** todo estaba prerrenderizado con un nivel de detalle y una iluminación que se integraban perfectamente con los personajes y objetos que movía PSX en tiempo real.

Vale, reconozco que incluso en aquella época ya me parecía que la *intro* grabada en imagen real era casposa, especialmente en el caso de las actuaciones... ¡pero tenías una mini película de zombis junto al juego!

Volviendo al aspecto técnico, esa mezcla de sonido, encuadres y gráficos se fusionaba con una jugabilidad exigente. Recuerdo el enorme estrés que me generaba que el inventario fuera tan limitado, pero sobre todo, que hubiera *taaaan* poca munición y que, por tanto, cada disparo contase.

A raíz del maravilloso (quizá sea mi favorito de la saga) **Resident Evil 4**, el equilibrio entre supervivencia y acción está algo más compensado en la saga, pero en aquella época se trataba de salir con vida como fuera de allí. De verdad sentías que cualquier giro de esquina podía ser letal, como en »

Los encuadres de la cámara siempre dejaban margen para que nos lleváramos un susto importante. ¡¡El perro!!

https://t.me/amigagamesplus

The Evil Within (2014) y **The Evil Within 2** (2017) son a mi juicio los sucesores espirituales de los tres primeros **Resident Evil,** e incluso metería al mismísimo **Resident Evil 4**. **Shinji Mikami**, creador de esos cuatro primeros títulos de la saga de **Capcom**, acabó abandonando la compañía y más adelante reconoció que no le gustaba la excesiva deriva hacia la acción de la franquicia.

Algo más adelante hubo otro elemento de **Resident Evil** que me fascinó: que hubiera varios finales diferentes, los cuales dependían mucho de lo bien que avanzáramos en la aventura. Años después, cuando hablé con la encantadora **Teresa Núñez** (quien trabajó en la distribuidora Virgin en aquella época), me contaba entre risas cómo les llovían las llamadas telefónicas de chavales que querían saber cómo demonios se conse-

una película de **George A. Romero**. A eso, por supuesto, hay que añadir la búsqueda de las cintas de tinta para la máquina de escribir. Dar con una primero y la máquina después contribuía a aumentar la tensión, pero no lo percibíamos, como podría pasarnos a muchos hoy, como un "lastre". En aquella época, ni siquiera se me ocurría la idea de que pudiera existir un autoguardado antes de llegar a momentos clave. En aventuras así de largas, existían las partidas salvadas "normales" y los *passwords* de otros juegos, pero poquito más.

https://t.me/amigagamesplus

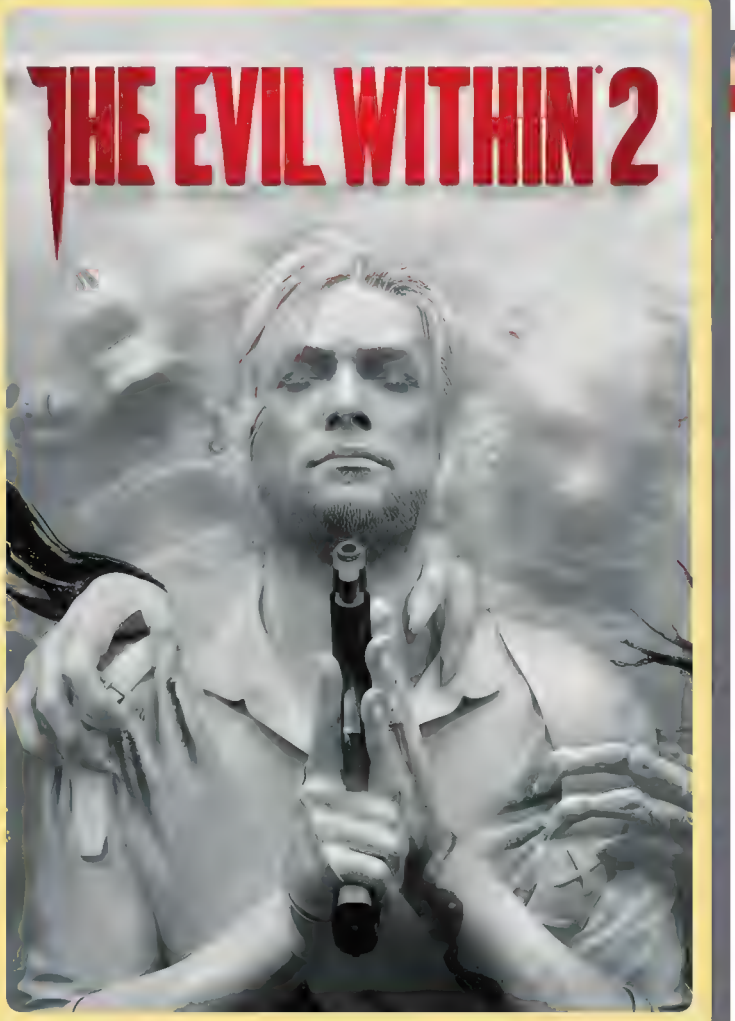
guía el final A del juego. Recordad, estamos a mediados de los 90, así que ni había redes sociales, ni *youtubers* haciéndose *speedruns* de juegos. Nuestro día a día seguía siendo deliciosamente analógico en su mayoría.

Amor de verano

El siguiente detalle curioso que me contó Teresa en su momento, mientras yo preparaba el libro **Resident Evil Pandemia** (toma *publi*), es que, para Virgin, **Resident Evil** no estaba previsto como un lanzamiento potente, al menos en Europa: llegó en pleno verano, en agosto, a nuestro territorio. En aquella época colocarlo lejos de la campaña alta de octubre y noviembre casi parecía condenar el juego al ostracismo. Además, venía sin traducir ni doblar al castellano.

Resident Evil (1996)

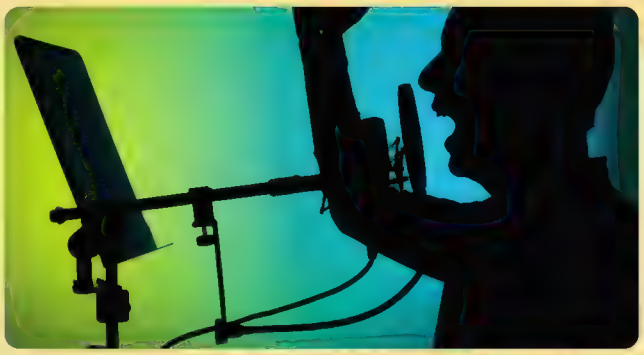
Es verdad que publicaciones como nuestra querida **Hobby Consolas** ayudaron a dar cierto bombo al juego (un 93 se llevó), pero desde luego este fue un caso de fiebre por boca a boca (¿o era boca oreja?). Veo como si fuera ayer que, igual que logró la propia **Capcom** con **Street Fighter II** unos años atrás, la chavalería comentaba "¿has visto el juego ese que parece una película de miedo?". Y, como decía antes, muchos lo conocimos porque un amigo nos »



Ya en su propia compañía, **Tango Gameworks**, **Shinji Mikami** creó estos dos juegos que, aunque argumentalmente difieren mucho de los Resident (tienen más que ver con el subconsciente y esas historia mentales), continúan su esquema jugable de supervivencia, terror y acción. Dos joyitas a reivindicar, aunque este reportaje vaya de **Capcom** y sus 30 años de fin del mundo zombi.

https://t.me/amigagamesplus

Doblaje de los originales: más vale tarde...



¡Aaay! Cuánto han hecho los fans por los juegos de **Capcom**. Uno de los ejemplos más espectaculares ha sido el reciente proyecto de parche de traducción y doblaje al castellano de los tres primeros **Resident Evil** originales. Aunque se trata de un proyecto fan sin ánimo de lucro, está realizado por actores de doblaje profesionales. Recuperar esos juegos clásicos con voces excelentes en castellano es toda una experiencia. Así, por ejemplo, la voz de **Leon** en **Resident Evil 2** corre a cargo de **Pablo Domínguez**, la actual voz de **Goku** en **Dragon Ball**. Podéis seguir sus proyectos en el perfil de X llamado **@ResidentDoblaje**. Y por cierto, también se han atrevido con el primer **Silent Hill**...

"retaba" a verlo en su casa. Ni que decir tiene que Virgin estaba sobre aviso cuando llegó el momento del segundo juego y ahí sí que movieron todo el marketing que hizo falta. Soltando billetes.

Aunque lógicamente leí los análisis de las revistas, recuerdo cómo el impacto de **Resident Evil 2** me llegó más por una plataforma que, en los tiempos del primer juego, no habría sido posible: la televisión. Y es que, en la recta final de los 90, por fin la tele parecía hacer caso DE VERDAD a los videojuegos, a través de muchas vertientes. Me viene a la cabeza cómo **Resident 2** era comentado por activa y por pasiva en programas como **DOF 6**, del extinto **Canal C:** de Canal Satélite Digital. Pero también hubo experimentos curiosos como el que hacía el canal francés **Game One**, que brevemente pudimos ver en España: creaban videoclips a partir de "metraje" de los juegos.

En el caso de este **Resident Evil 2**, mostraban la impresionante *intro* **CGI**. Justo cuando **Leon** dice a **Claire** "*get down*" para disparar a un zombi, los cachondos de **Game One** enlazaban con la melodía de "*get down, get down*" que rezaba la canción **Jungle Boogie** de **Kool & The Gang** y ¡hala!, a mezclar escenas de corte del juego.

Hoy en día nos parecería una tontuna, pero en la época poder ver LO QUE FUERA de un auténtico pelotazo como ese en televisión, era todo un acontecimiento que me veía en bucle.

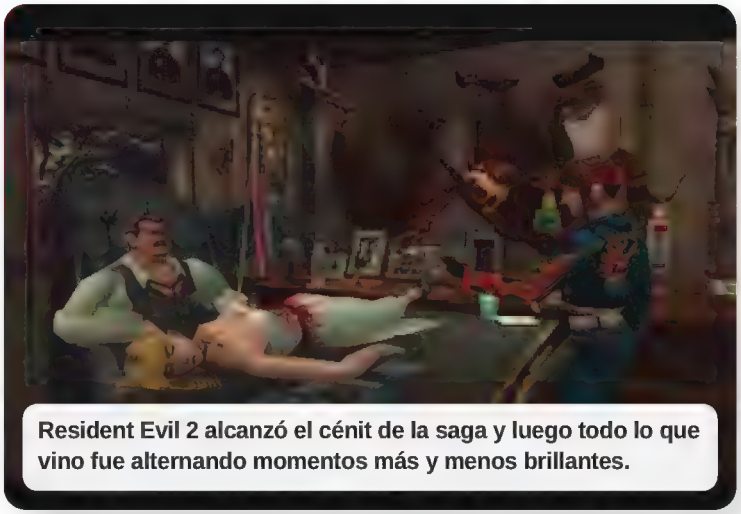
Por aquellos tiempos yo no tenía PlayStation, sino una Nintendo 64. Como po-

Resident Evil 2 (1997)

Resident Evil 2 (1997)

Resident Evil 2 (1997)

https://t.me/amigagamesplus



Resident Evil 2 alcanzó el cénit de la saga y luego todo lo que vino fue alternando momentos más y menos brillantes.

dréis suponer, el anuncio de que un juego tan basado en el multimedia como **Resident Evil 2** fuera a salir en mi consola parecía brujería. ¿Cómo iban a meter todas esas escenas *Full Motion Video* en un cartucho? Si había una empresa capaz de lograrlo, desde luego esa era **Capcom**. Y vaya si lo hicieron posible.

Lamentablemente el cartucho salió carísimo (15.000 pesetas de entonces, unos 90 euros de ahora, si no recuerdo mal), así que no pude hacerme con él en su momento. Hoy, mejor ni lo intento, que ya sabemos cómo está el mundo de la especulación, sea inmobiliaria o no (espero a ver si una rica divorciada lo tiene).

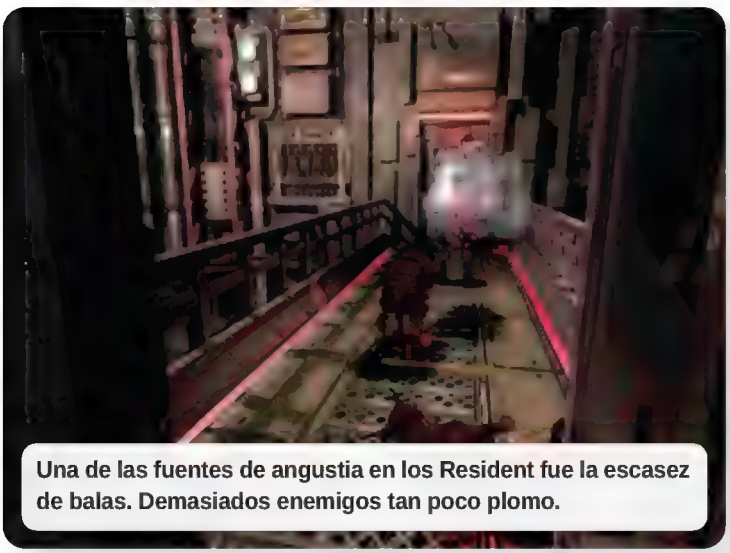
Respecto al juego en sí, mejoraba en todo al original: poder recorrer **Raccoon City**, meternos en varios edificios, la impresionante comisaría... Era todo alucinante y se notaba que **Capcom** se había puesto el chip de "más y mejor".

El 3 que no era el 3

Cuando llegó el turno de **Resident Evil 3: Nemesis** la franquicia estaba intentando crecer en un momento de cambio generacional extraño para la industria. Supongo que lo sabéis, pero el verdadero **Resident 3** iba a ser lo que luego se convertiría en **Code: Veronica** (era el que de verdad suponía un salto técnico y jugable, al ser totalmente 3D), pero en **Capcom** no se fiaban de poner todos los huevos en el cesto de **Dreamcast**.

Creo que eso se notaba ya en la época y, aunque a todos nos gustó **Nemesis**, se percibía que no era la revolución que había supuesto la segunda parte. Yo, personalmente, no le hice demasiado caso y, de hecho, me interesó mucho más **Dino Crisis**, que fue coetáneo y, claramente, más innovador. Eso sí, lo de que **Jill** recorriera **Raccoon City** en minifalda y blusa palabra de honor no puede resultar más icónico... por absurdo.

También hay que reconocer que el propio **Nemesis** es uno de los personajes más icónicos de toda la franquicia y tiene un diseño que muchos prefieren por encima del que vimos en el reciente *remake*.



Una de las fuentes de angustia en los Resident fue la escasez de balas. Demasiados enemigos tan poco plomo.

¿La verdad? Puede que no la soportaras

He hablado de las características propias de cada juego, pero en general

https://t.me/amigagamesplus

Balas, pistolas y cabezas explotando. Una fórmula que garantizaba el terror en la saga.

toda esta trilogía original de **Resident Evil** tenía otro elemento que me resultaba irresistible, por encima del propio miedo: el misterio sobre las "fuerzas ocultas" que había detrás. **Umbrella**, **Wesker**, **Spencer**, y todos los demás planes secretos del gobierno...

Era fascinante ir componiendo el puzle de lo que había pasado de verdad y entender cuál era nuestro papel en toda esa confabulación. En particular, el bombardeo de **Raccoon City** me parece un momento crucial de la **Historia de los videojuegos** en general. Hasta tal punto es así que sus repercusiones han permeado en un también excepcional **Resident Evil Requiem**, el cual se ha atrevido a remover todo lo que dábamos por sentado en torno a esos acontecimientos.

A fin de cuentas, ahí radica buena parte de la grandeza de esta franquicia. Que, al igual que los virus de los que habla, esta es capaz de mutar y adaptarse a nuevas generaciones y gustos, probando con más acción, con vista subjetiva, con cambios de personaje... o con una mezcla de todo ello. Se han equivocado muchas veces (no pude con **Resident Evil 6**, lo siento), pero han sabido retomar el rumbo y recuperar el cariño de los fans, diría que para siempre.

A raíz del arrollador éxito que ha tenido **Resident Evil Requiem**, está claro que **Capcom** seguirá exprimiendo la gallina de los huevos de oro. Ahí estaremos para disfrutar (y contarlo desde las páginas y canales de **Hobby Consolas**) lo que tengan que presentarnos, con la ilusión de siempre, pero sin duda serán tiempos diferentes a aquellos en los que bastaba una simple puerta moviéndose para poner de punta tus pelos de jugón novatillo.

Resident Evil 3 no ofreció la revolución que la saga necesitaba y quedó como una entrega correcta, sin más.

https://t.me/amigagamesplus

Sólo para puristas

Tu micro de 8 bits, al día

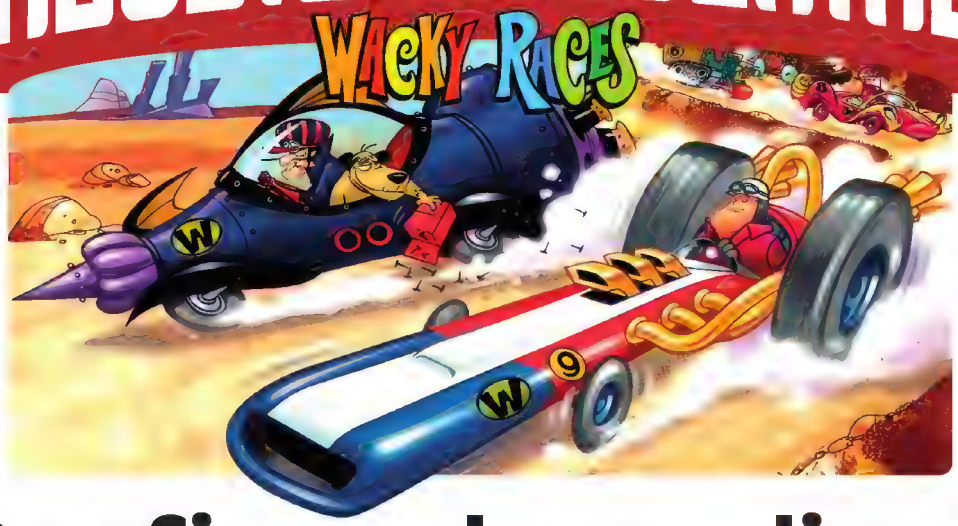
¡NO TE LA PIERDAS!

Hecho con Pixels Editorial S.L.

tienda.hechoconpixels.com

https://t.me/amigagamesplus

AJUSTE DE CUENTAS



Confirmado: nadie al volante de la review

Dreamcast nos cautivó a muchos y, tal vez por eso, consiguió que juegos mediocres pasaran a ser considerados casi obras maestras. Es el caso de este juego de Infogrames.

por **José Luis Sanz**

Los Autos Locos es una vieja serie de dibujos animados de **Hannah Barbera**, que seguro todos recordáis. Sobre todo si ya peináis canas. Y fue allá por el año 2000, en plena fiebre de los clónicos de **Mario Kart**, que a **Infogrames** se le ocurrió que podría ser una buena idea lanzar un título inspirado en esa loca caterva de personajes.

El plan, en un principio, no tenía muchos fallos: coches y personajes estrafalarios, circuitos ubicados en universos fantásticos y buenas armas que utilizar para ganar poderes durante la competición y con las que echar fuera de la calzada al resto de adversarios.

Además, el juego adoptaba un estilo gráfico muy atractivo, que en aquellos años se dio en llamar como *cel shading,* y que **Dreamcast** podía mostrar en pantalla con absoluta maestría. Lo dicho, sobre el papel, estábamos ante la mejor alternativa en **Dreamcast** a **Mario Kart**... y a falta de un buen **Sonic** de "cochecitos" que echarnos a la boca, pues miel sobre hojuelas.

Encima, la prensa especializada de la época tenía en sus filas a toda una serie de

https://t.me/amigagamesplus

corifeos dispuestos a elevar las valoraciones más allá de lo soportable. Es cierto que en los usos y costumbres de los años 90 ponerle un “70” a un juego era poco menos que decir que era una basura, pero lo que entonces servía creo que ya no nos lo “comemos” en 2026.

En el análisis de **Juegos & Cía.** destacaba el apartado gráfico (cómo no) y su parecido con la serie original, que lo pasaportaba al Olimpo de **Dreamcast**. Y aun dando por buena una suposición así, ¿dónde quedaría ahora mismo la jugabilidad? Volviendo a probarlo de nuevo, tengo que decir que deja bastante que desear: el control de los coches no es todo lo preciso que hubiéramos soñado. Es más, el uso de las armas (podemos elegirlas antes de comenzar la carrera) pasa a un segundo plano en pos de un barullo en la pista del que pocos sobreviven.

Es cierto que el poder gráfico de **Dreamcast** ayudó a maquillar toda esa ausencia de *chicha*, de lo que de verdad entretiene, y 26 años después parece más monótono que en 2000. Aun así, y a pesar de la inflación de las notas, no debería haber pasado de un simple bien.

Análisis en número 14 de Juegos & Cía. (octubre de 2000).

https://t.me/amigagamesplus

El terror de Capcom más allá de Resident Evil

Resident Evil es la saga de terror más conocida de Capcom, pero ni es su primera incursión en el género ni es la única que merece ser recordada. Hagamos un repasito a los más terroríficos.

por **Sonia Herranz**

Vaya por delante que no todos los juegos de terror son iguales. Como ocurre en el cine, hay muchos tipos de terror: el *gore*, el psicológico, el ambiental, más orientado a la acción, el de supervivencia, el de sigilo y hasta el cómico. Y **Capcom** los ha tocado todos en distintos juegos, incluso dentro de la propia saga **Resident Evil**. Y yo, que soy "miedica" por naturaleza, debo confesar que con algunos no he podido, pero que con otros he disfrutado de lo lindo, aunque se me cayera el mando de la mano en alguna que otra ocasión (verídico 100%).

Si empezamos este repaso por el principio, quizá podríamos hablar de **Ghosts'n Goblins**, aunque lo único que dé miedo del juego de **Sir Arthur** sea su dificultad. El éxito del arcade original (1985) y de todas sus adap-

https://t.me/amigagamesplus

Ghost'n Goblins

taciones a ordenadores y consolas de la época le convierte en uno de los juegos más recordados y queridos de siempre. Y, oye, su pizca de terror pasabas cuando te quedabas en calzoncillos ante aquellos demonios, zombis, monstruos y goblins, y sabías que cualquier cosa podía salir de su tumba para atraparte la canilla desnuda… Y como he descubierto que sí hay gente que lo considera de terror, me ha parecido una excusa perfecta para volver a sacarlo a la palestra. Mil perdones a los puristas, pero no me he podido resistir. Ahora sí, vamos con terror del de verdad.

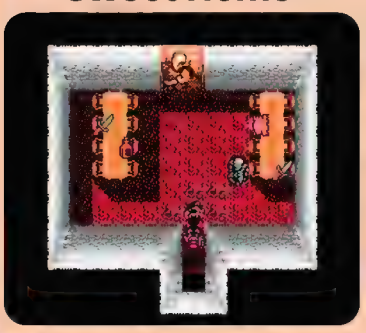
Hogar, dulce hogar

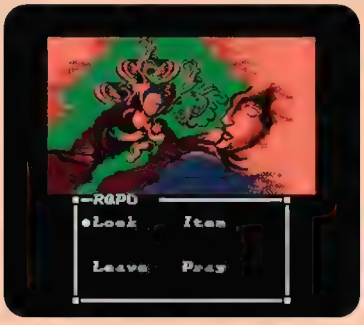
En 1989, **Capcom** lanzó para **NES** un peculiar juego de rol que nunca salió de Japón llamado **Sweet Home**. Si habéis visto la serie de televisión coreana de Netflix sabéis que la cosa va de miedito… aunque el juego no tenga nada que ver con esta serie, no equivocarse. **Sweet Home** está relacionado con la película japonesa del mismo título, algo así como un proyecto en paralelo (se presentaron a la vez) que comparte argumento, protagonistas y no pocas similitudes visuales. La trama nos cuenta la historia de un equipo de televisión de cinco miembros que quiere grabar un documental sobre una mansión abandonada. Sí, ya os imagináis el resto: quedan atrapados en la casa y descubren que está tan maldita como lo estará la mansión Spencer.

Sweet Home está considerado como el primer *survival horror*, con permiso de **Haunted House** de Atari 2600, y como el precursor de **Resident Evil** con el que comparte muchas cosas, además de la mansión: puzles, inventario muy limitado, escenas desagradables, cómo se abren las puertas, pistas en cuadros y paredes… Eso sí, se trata de un juego de rol, con combates por turnos y en el que manejamos a los cinco personajes, divididos en dos equipos. Cada uno tiene sus habilidades únicas. Y había que cuidarlos bien, porque si uno muere es para siempre, lo que dificulta el avance y da lugar a cinco finales distintos. Que el juego nunca saliera de Japón pudo deberse a la crudeza de algunas de sus escenas, los desmembramientos y la sangre: ya sabéis que Nintendo nunca ha sido muy devota de estas cosas y menos en NES.

Por cierto, el creador de **Ghost'n Goblins**, **Toku-** »

Sweet Home





https://t.me/amigagamesplus

ro Fujiwara, también trabajó en **Sweet Home**. Dato que espero sepáis perdonar los más puristas del género.

En la estela de Parque Jurásico

Tuvieron que pasar unos cuantos años para que **Capcom** volviera al *survival horror*, esta vez con **Resident Evil** en 1996. Y tras el éxito conseguido con el Virus T descubrió que con el terror tenía otro filón tan interesante y tan explotable como el de los juegos de lucha. Así que trató de diversificar su propuesta y su siguiente incursión en el género abandonaba los zombis y los poblados postapocalípticos para enfrentarnos a dinosaurios en islas tropicales y bases militares. **Dino Crisis** vio la luz allá por 1999, primero en PlayStation y posteriormente en Dreamcast y PC. La aventura compartía muchísimas cosas con **Resident Evil**, incluidos gran parte del equipo y el director, el ínclito **Shinji Mikami**, pero era muy diferente. Para empezar los gráficos prerrenderizados típicos de los primeros **Resident Evil** daban paso a entornos poligonales y los torpes y lentos zombis eran sustituidos por inteligentes y ágiles dinosaurios que añadían un plus de estrés a la aventura. Por supuesto no faltaban los puzles (un poco menos inspirados, para mi gusto, que los de **Resident Evil**) ni la angustia del ir y venir buscando objetos esenciales. El juego se ganó el corazoncito de la prensa y también de los jugadores, por lo que un año después llegó la secuela, también para PlayStation y también protagonizada por **Regina**, que esta vez se enfrentaba a más variedad de dinosaurios (todos reales) y enemigos humanos. De hecho, esta secuela viraba un poco más hacia la acción y menos al *survival* y hasta podíamos comprar armas y munición con el dinero ganado matando enemigos. Por si os los perdisteis, los dos juegos están ahora disponibles para PC.

Tras estas dos entregas

https://t.me/amigagamesplus

tan precipitadas, **Capcom** se tomó su tiempo para lanzar la tercera, que llegó en 2003 en exclusiva para Xbox. Y si os preguntáis por qué se quedó ahí la saga, puede que este juego tenga algo que ver: fue el peor con diferencia y obtuvo críticas bastante mediocres. Primero, por abandonar la esencia de la saga y convertirla en una odisea futurista en una nave espacial plagada de dinosaurios inventados; y segundo, por un sistema de cámaras obsoleto para las habilidades de los nuevos protagonistas. Las cámaras fijas que habían acompañado a los *survival horror* de **Capcom** desde **Resident Evil** no se llevaban bien con los veloces desplazamientos de los personajes con sus mochilas propulsoras… Y todo en un ambiente tan aséptico y repetitivo que se terminaba haciendo monótono. Una verdadera pena.

Y para cerrar, permitidme mencionar **Dino Stalker**, para PlayStation 2 en 2002, que es un juego de pistola sobre raíles como los **Resident Evil Gun Survivor**, pero basado en el universo **Dino Crisis**. No será una aventura de supervivencia, pero sustos te llevabas...

RE Survivor (2000)

Desde el Japón feudal

Allá por enero de 2001 (aunque por estos lares no lo jugáramos hasta verano) **Capcom** le da una vuelta de tuerca al concepto de **Resident Evil** para presentarnos una aventura de acción ambientada en el viejo Japón feudal y llamada **Onimusha Warlords**. El juego mantiene muchos de los elementos básicos de **Resident Evil**, como las cámaras fijas, los fondos prerrenderizados, la forma de moverse de los personajes, los chorretones de sangre y la resolución de puzles, aunque con una atmósfera mucho menos agobiante y terrorífica. Y, aunque también nos enfrentamos a criaturas y monstruos, en este caso *onis* y *genmas*, algo así como ogros y demonios, el juego va mucho más encaminado a la acción que al *survival horror*. De hecho, el sistema de combate es mucho más depurado, tenemos a nuestra disposición una gran variedad de armas y, además, podemos mejorar experiencia absorbiendo las almas de los enemigos caídos con un guantelete especial. Podría parecer un **Resident Evil** con espadas, pero no lo es, por mucho que tenga la misma base y en él trabajara buena parte del equipo original de 1996.

La idea original era hacer una versión *ninja* de **Resident Evil** en Nintendo 64. El proyecto se descartó y evolucionó hacia una aventura para PlayStation, aunque teniendo tan cercano el lanzamiento de PS2 finalmente se optó por aprovechar la mayor capacidad de la nueva consola de Sony. Algo que se nota, especialmente, en la calidad y el diseño de personajes, humanos y monstruos. El resultado fue uno de los mejores juegos de PS2 de la época.

Onimusha Warlords

https://t.me/amigagamesplus

Onimusha en realidad se planteó como una trilogía que se completó con **Onimusha 2: Samurai's Destiny** (2002) y **Onimusha 3: Demon Siege** (2004). Ambos juegos continuaron con la historia de **Samanosuke** en su lucha contra **Nobunaga Oda** y sus demonios. Y, aunque la trama se cerró con **Demon Siege**, aún se lanzaron **Onimusha: Dawn of Dreams** (un premio para los fans) y dos *spin-off*, **Onimusha Tactics** y **Onimusha Blade Warriors**. La saga ha permanecido en el olvido, aunque este mismo año **Capcom** se propone lanzar **Onimusha: Way of the Sword**.

Directo desde el mismo infierno

Cuenta **Hideki Kamiya** que un error en el desarrollo de **Onimusha Warlords**, que hacía que los enemigos salieran volando por los aires al ser golpeados, le inspiró para desarrollar el famoso "combate aéreo" de **Devil May Cry**. Y sí, me atrevo a incluir aquí **Devil May Cry** por aquello de los demonios, su gótica ambientación y porque cuando el juego se lanzó en PlayStation 2 en 2001 se interpretó como la alternativa que **Capcom** ofrecía a los usuarios "de la play", dolidos tras conocerse que **Resident Evil Code: Veronica** iba a ser exclusivo de Dreamcast. También cuenta la leyenda que **DMC** iba a ser **Resident Evil 4**, aunque se desviaba tanto del concepto original que decidieron crear una franquicia nueva…

Efectivamente, las secciones plataformeras y los trepidantes combates contra numerosos enemigos, con sus combos y sus giros de cámara, no casaban con **Resident Evil**, por mucho que hubiera algún puzle que otro por ahí y alguna que otra búsqueda secundaria. A los fans de **Resident Evil** se nos había olvidado que podía haber un botón de salto y existía la posibilidad de mover la cámara.

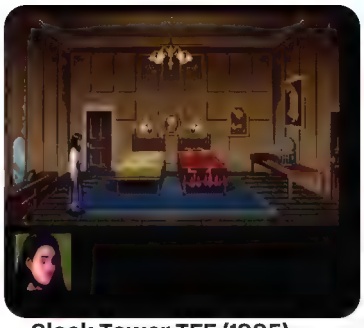
Devil May Cry nos cuenta la historia de venganza de **Dante**, un cazademonios

https://t.me/amigagamesplus

que quiere acabar definitivamente con el demonio que mató a su familia. Pero aquí no hay que vigilar la munición ni valorar si huir o luchar: aquí lo que cuenta es pelear con estilo. Y a velocidades de vértigo. Como anécdota os diré que en las revistas lo pasamos fatal porque no había manera de sacar una captura (con el digitalizador en Mac) en condiciones: todas salían con estela de lo rápido que se movía el juego. Nos tocó buscar nuevas capturas capaces de captar el instante sin emborronarse. Sin exagerar, os diré que de cada 100 pantallas que sacabas, lo mismo valían solo dos o tres… Con esto sí que pasamos miedo del bueno.

Esta casa del reloj no es para niños

Allá por 1995 **Human Corp.** lanzó en Super Famicom un juego de terror a medio camino entre las aventuras gráficas y la acción, aunque lo de acción es relativo ya que la protagonista no podía defenderse de sus espectrales enemigos, solo huir, especialmente de **Eduardo Manostije**… digo, **Scissorman**. Su título era **Clock Tower: The First Fear** y aunque nunca salió de Japón dio pie a una saga de *survival horror* realmente acongojantes, ya me entendéis. En 1997, **Human** repite en PlayStation con **Clock Tower**, una secuela directa del original pero a la que le quitan el "2" para no crear confusión en occidente (en Japón, **Clock Tower II**), al que sigue **Clock Tower II: The Struggle Within** en 1998 (el tercero en Japón, conocido como **Ghost Head**). En el 2000, **Human** se declara en quiebra, **Capcom** adquiere los derechos de la saga y encarga el desarrollo de la tercera entrega (o la cuarta, según se mire) a **Sunsoft**.



Clock Tower TFF (1995)

ClockTower 3 se lanza en 2002 en PlayStation 2, generando alguna que otra polémica por el cambio de tercio. Seguimos teniendo que investigar, buscar pistas, leer documentos y resolver puzles, pero ya no estamos ante una aventura *point & clic* y manejamos directamente a la protagonista, **Alyssa**. Además, Alyssa no solo corre y se esconde para que su barra de pánico no la deje indefensa, también puede enfrentarse al enemigo final, que esta vez no es el enano de las tijeras, sino un asesino en serie diferente cada capítulo. También se elimina otro elemento muy característico de la saga: los distintos finales. Lo cierto es que es de los *survival* más terroríficos que podemos disfrutar en PS2 (que no son pocos) y tuvo una buena acogida, pero no la suficiente como para animar a Capcom a lanzarse a por una nueva entrega, aunque sí le animó a probar suerte con »

Clock Tower 3

https://t.me/amigagamesplus

el que podríamos considerar su heredero espiritual, **Haunting Ground**.

El mejor amigo de una... mujer

En 2005, con la saga **Resident Evil** virando hacia la acción y con más casquería que nunca, Capcom decidió volver a los orígenes del terror con un juego que no se basa en la sangre o los monstruos, sino en un ambiente opresivo y en transmitirnos la fragilidad de su protagonista. También juega con la incertidumbre y el suspense: la aventura empieza con la protagonista encerrada en una minúscula jaula y sin saber cómo ha llegado allí…

En esencia, este **Haunting Ground** es un regreso a **Clock Tower** ya que, como ocurría con las protagonistas de aquél, la joven **Fiona** no puede enfrentarse a sus enemigos, solo puede ocultarse en los rincones de un enorme castillo, deseando que pasen de largo. Y si el miedo se apodera de ella antes de esconderse, la pantalla se vuelve borrosa, empieza a moverse como pollo sin cabeza e incluso paralizarse de terror, lo que no es muy recomendable, como imagináis. Eso sí, al menos puede mover objetos para bloquear puertas, dar alguna que otra patada y usar determinados items. Y, la diferencia más notable: cuenta con la inestimable ayuda de un perrazo blanco al que puede dar órdenes si fortalece su relación con él. Un perro, **Hewie**, que puede atacar a los enemigos y cuya cooperación se hace imprescindible en algunas fases de la aventura.

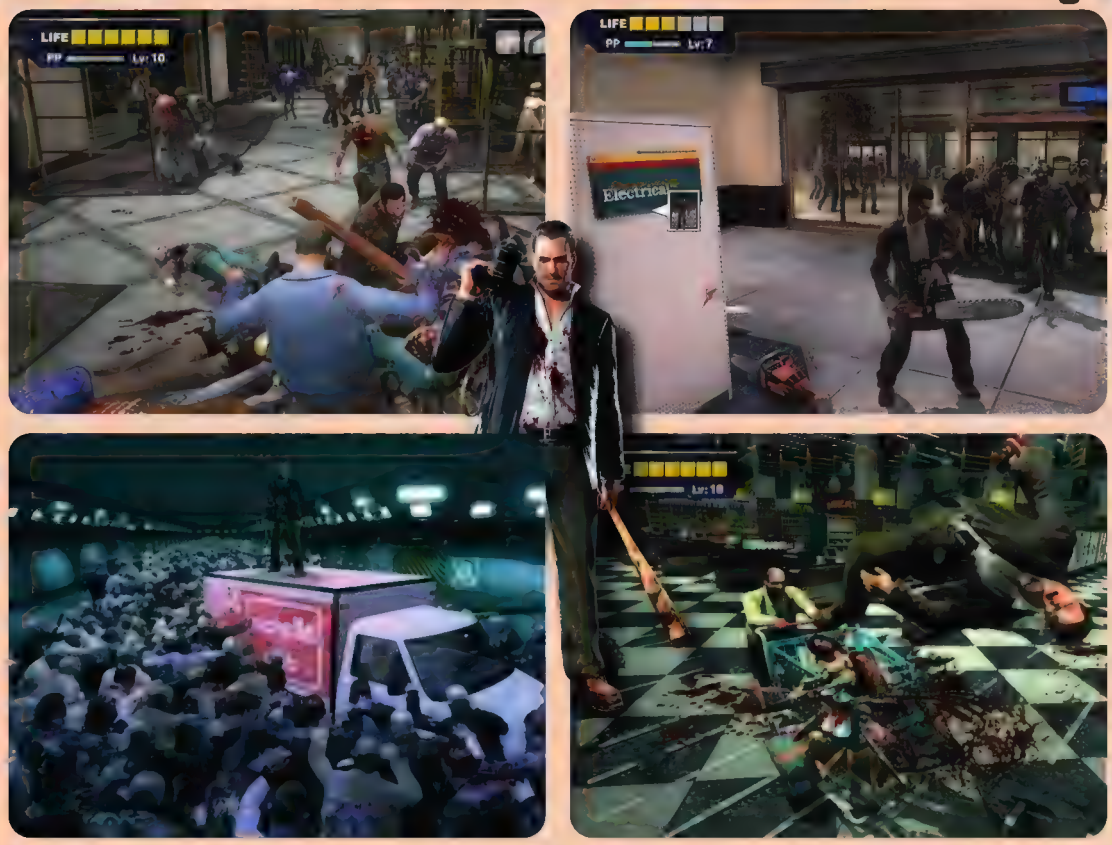
Explorar las más de cien salas de castillo recabando información y resolviendo puzles será la manera de sobrevivir a una locura acrecentada por los habitantes del lugar, personajes tan desquiciados que asusta solo verlos, más inteligentes que los asesinos de **Clock Tower 3** e infinitamente más perturbadores; mención especial para **Debilitas**, el deforme jardinero que acosa a **Fiona** sin descanso. Pese a sus muchas virtudes, especialmente visuales, el juego no cosechó el éxito esperado, en parte por algunos puzles absurdos y otros poco inspirados, y en parte porque el acoso de los enemigos se hace a veces tan insistente que llega a frustrar. **Haunting Ground** nunca se convirtió en saga, pero miedo sí que daba.

De compras en el centro comercial

Terminamos nuestro repaso por el terror “capcomniano” con un juego que usa los clichés del terror pero añadiendo su pizca de comedia y rompiendo, en su época, los moldes del género. Me refiero a **Dead Rising**, lanzado para Xbox 360 en 2006. ¿Veinte años es lo bastante *retro*? Por si acaso, no me extiendo mucho.

La experiencia de **Keiji Inafune** (sí, el de **Mega Man**) con las sagas **Resident Evil** y **Onimusha** le debió venir de perlas… para romper con todo lo anterior. Por mucho que el juego fuera una aventura de supervivencia contra zombis en un entorno cerrado (un centro comercial en este caso) poco tenía que ver.

https://t.me/amigagamesplus



Para empezar, el número de zombis a los que nos enfrentamos es brutal y, para continuar, podemos acabar con ellos usando cualquier arma que se nos ocurra combinar con los objetos que encontremos en las tiendas. Lejos de invitarnos a huir de los enfrentamientos, se nos incita a buscar la manera más rocambolesca de afrontarlos y el resultado es hasta cómico. Además, el juego nos permite movernos libremente, salvando a supervivientes y completando diversas misiones que nos van ofreciendo, unas principales y otras secundarias. Eso sí, el fotoperiodista **Frank West** tiene un límite de tiempo para descubrir la verdad tras este brote zombi: en 72 horas vendrá un helicóptero a rescatarle y si no ha cumplido las misiones principales en este tiempo, todo habrá acabado. Y hay encargos que pueden perderse si nos entretenemos demasiado buscando la manera más divertida de destripar zombis, ojo. Cuando eso ocurre, hay que volver a empezar aunque con las habilidades y experiencia acumuladas. Un *sandbox* estilo *roguelite*, cuando aún no estaban de moda los *roguelite*.

El juego tuvo un éxito notable y dio pie a una saga con cuatro entregas principales, y algunos *remakes*, incluido **Dead Rising: Chop Till You Drop**, una adaptación para la recordada Wii con muchas diferencias.

Epitafio final

El terror tiene muchas formas y algunas pueden no encajar con tu visión de lo que es pasar miedo. Recuerdo una película de los 80 que vi con mi hermano. Mientras él se partía de la risa por lo mal hecha que estaba, yo estaba aterrorizada. **Re-Animator** se llamaba… Y sí, se me cayó el mando de las manos jugando a **Resident Evil**, aun cuando sabía lo que venía a continuación (perros zombis atravesando ventanas) y me había preparado para el susto. Lo que está claro es que a **Capcom** no le ha dado miedo nunca probar el terror en todas sus formas y se le ha dado muy bien… P

https://t.me/amigagamesplus

AHORA LO VES

Un juegazo de última hora para tu NES

En 1992 casi todo el pescado de NES estaba vendido pero, aun así, consiguieron llegar algunos cartuchos extraordinarios. Y este Little Samson es uno de los menos recordados.

por **José Luis Sanz**

Cuando se habla de los grandes tesoros ocultos de la vieja **NES**, casi siempre nos referimos a los lanzamientos que llegaron cuando la audiencia ya miraba a los ojos de las consolas de 16 bits. En el caso de Nintendo, **SNES** nos tenía a todos embelesados mientras dejábamos escapar maravillas como este **Little Samson**. Lanzado en el año 1992 en Japón y 1993 en occidente, este cartucho fue desarrollado por **Takeru** y distribuido por **Taito** y, prácticamente al instante, quedó apartado de las tendencias *mainstream* del sector.

Un desarrollo tardío con ADN de culto

Para comprender la grandeza de este **Little Samson** hay que mirar a su equipo de desarrollo. El proyecto fue dirigido por **Shinichi Yoshimoto**, que ya había trabajado como diseñador en **Capcom**, en juegos como **Ghouls 'n Ghosts** y **Strider** (1989), así que como suele decirse, "de casta le viene al galgo". Por su parte, el diseño artístico corrió a cargo de **Kiyoshi Utata**, que trabajó en **Cocoron**, que llegó a Family Computer, y **Nostalgia 1907**, que tuvo versiones para

https://t.me/amigagamesplus

X68000, Mega CD, PC-98 y FM Towns. Así que sobre el papel, teníamos a un gran equipo trabajando para una consola en sus últimos momentos de vida comercial (oficial, no oficiosa) y explotando un hardware que era, casi en ese instante, cuando empezaba a darnos algunas sorpresas monumentales.

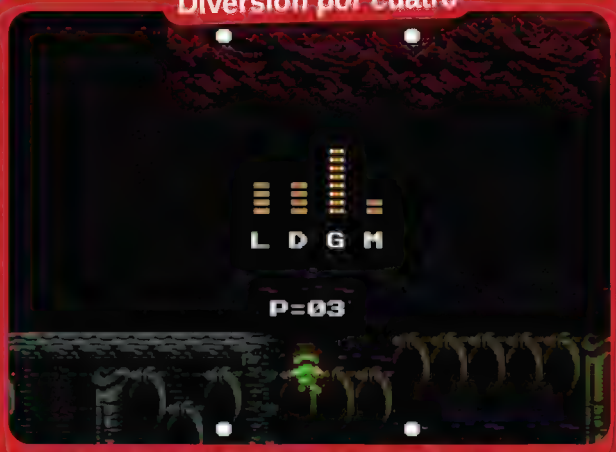
Es cierto que **Takeru** no era un estudio especialmente conocido, pero sí demostró con este **Little Samson** una ambición técnica que sorprende. Y es que el juego nos reservaba una idea realmente divertida y original, que sería la que marcaría el posterior éxito y fama que se ha granjeado.

Cuatro personajes, cuatro formas de jugar

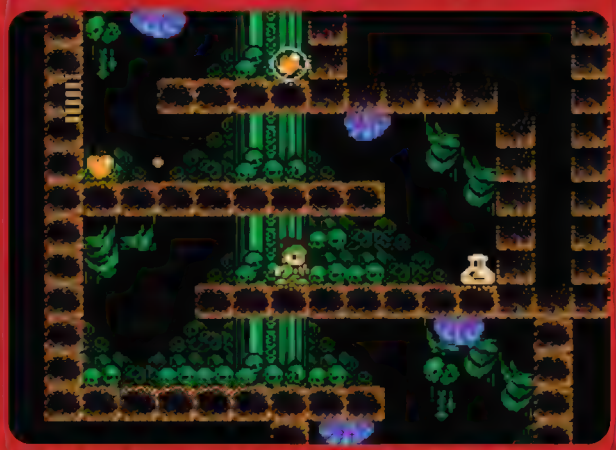
De **Little Samson** podemos decir muchas cosas y quedarnos con su aspecto gráfico, muy trabajado y con una variedad altísima, pero lo que más va a sorprender a quien lo juega es su concepto ya que no se limita a tener un único personaje. En este cartucho distribuido por **Taito** vamos a contar con hasta cuatro diferentes.

Por un lado tenemos al pequeño **Sansón**, que es el principal, y que tiene las cualidades de ser equilibrado en fuerza, resistencia y muy ágil a la hora de ir de plataforma en plataforma. Además, tenemos a **Kikira**, un pequeño dragón que es capaz de volar y mantener ese vuelo durante un tiempo limita-

Diversión por cuatro



1 Una vez reclutados, podremos elegir personaje durante la partida. Solo pulsa Start y selecciona



2 Little Samson es un héroe al uso. Salta y puede enfrentarse a los enemigos con ciertas garantías

3 K.O. es el ratón y puede meterse por pequeños huecos y escalar las paredes muy fácilmente

https://t.me/amigagamesplus

4 | Kikira es el dragón y nos ofrece la posibilidad de volar para superar largos abismos.

5 | Gamm va lento pero seguro y es capaz de aguantar todo tipo de golpes, o pisar sobre pinchos.

6 | El juego tiene una estructura de niveles donde al final de cada uno nos las veremos con un jefe.

do. **Gamm**, por su parte, es un gólem pesado, que se mueve lentamente y es muy resistente a los ataques enemigos. Por último, completa la cuadrilla el pequeño **K.O.**, un ratoncito que cabe por los pequeños huecos del mapa y es capaz de escalar las paredes sin problemas.

Como veis, cada uno tiene unas habilidades especiales que podemos usar cuando nos apetezca. Solo hay que pausar la partida y elegir cuál coger, mientras le quede vida y no haya muerto. Por lo que **Little Samson** deja en nuestra mano la mejor estrategia para superar todos los niveles. Es más, esa obligación de tener que utilizarlos todos introduce una capa estratégica poco habitual en títulos de la época. No solo en lo que concierne a NES.

Pocas unidades, mayor valor

A día de hoy este juego se ha granjeado una enorme fama, en primer lugar por su calidad, pero también por el momento en el que llegó. Unos años en retirada de NES que no permitieron a **Taito** vender tantos cartuchos como hubiera deseado. Esa escasez ha multiplicado su valor y por eso intentar hacerse con uno se ha convertido en misión imposible. Al menos nos queda poder jugarlo en emulador, donde vais a descubrir un arcade raro para su época.

https://t.me/amigagamesplus

Sólo para adictos

Suscríbete online ahora

¡NO TE LA PIERDAS!

Hecho con Pixels Editorial S.L.

tienda.hechoconpixels.com

https://t.me/amigagamesplus

SUELTA LA GALLINA

Los juegos más caros y buscados de NES

NES es una de esas consolas cuyos cartuchos están alcanzando precios desorbitados. Así que está complicado completar nuestras colecciones con alguno de estos títulos.

por **José Luis Sanz**

No hay duda de que uno de los sistemas que más se han encarecido en los últimos años es el de **NES**. La vieja **Nintendo Entertainment System** es un pozo de sustos para todos aquellos que quieren hacerse con una colección competente, por culpa en buena parte del aumento de valor de los juegos en occidente, donde parece que nos hemos vuelto locos.

Es por eso que este Top 10 que os traemos, como siempre os avisamos, es completamente orientativo a partir de los precios que se han venido manejando en ventas y subastas. Por lo que si os vais a buscar algunos de ellos es posible que hayan cambiado de valor en el intervalo en el que publicamos la revista. Tomad estas cifras y estos nombres como una simple referencia, como un síntoma de un mal que no tiene pinta que vaya a reducirse en los próximos años: el de la revalorización de ciertos juegos que, bien por su naturaleza excepcional, o por la limitada cantidad de unidades fabricadas, se han transformado en piezas de coleccionismo con precios absurdos. Al menos para un bolsillo normal. ¿No?

https://t.me/amigagamesplus

1 +150.000€

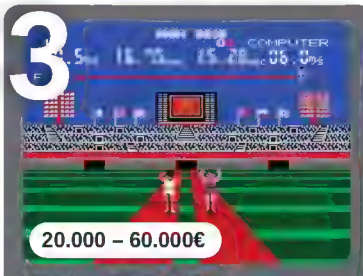
Nintendo Campus Challenge (1991) | El famoso **Campus Challenge** que apadrinó una especie de olimpiadas universitarias en los EE.UU., y que se llevó a cabo gracias a una serie limitadísima de cartuchos (con versiones modificadas de algunos juegos) que no llegaron a ponerse a la venta, son el ejemplo claro de cómo una (inocente) promoción o evento puntual de una compañía pueden convertir en oro todo lo que tocan. Y este es un caso más que claro.

2

80.000 – 120.000€

Nintendo World Championship (1990) | Los cartuchos oficiales oro y plata de la competición mundial ahora están buscadísimos.

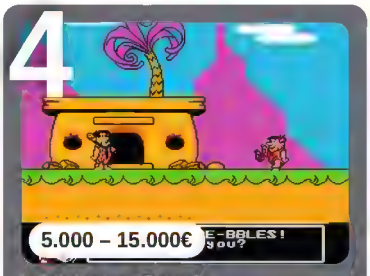
3



20.000 – 60.000€

Stadium Events (1986) | Es uno de los más buscados porque hay pocos. Bandai tuvo que retirarlo tras comprar Nintendo los derechos.

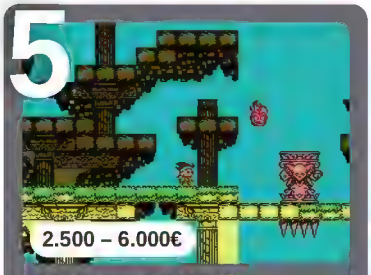
4



5.000 – 15.000€

Flintstones Surprise at Dinosaur Park (1994) | Cartucho tardío, apenas se vendió y quedan muy pocas copias. Si no, no se explica...

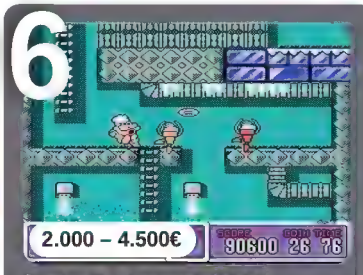
5



2.500 – 6.000€

Little Samson (1992) | Ya lo habéis visto, juegazo que se distribuyó poco, lo que ha generado una pugna por hacerse con uno completo.

6



2.000 – 4.500€

Panic Restaurant (1992) | Como en el caso de los dos últimos, se trata de un juego tardío con escasas unidades en el mercado.

7

1.500 – 3.500€

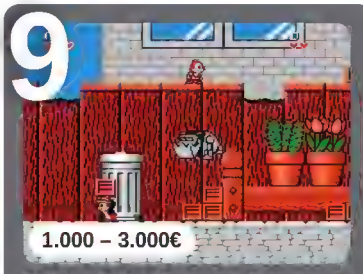
Bubble Bobble Part 2 (1993) | El clásico de Taito contó en NES con esta segunda parte que, por llegar tan tarde, se ha revalorizado.

8

1.500 – 3.500€

Bonk's Adventure (1994) | Conversión del éxito de PC Engine que mantenía el nivel. Su menor tirada le ha convertido en un juego caro.

9



1.000 – 3.000€

Chip'n Dale Rescue Rangers 2 (1993) | Otro cartucho de última hora que se ha revalorizado. Un gran juego con personajes Disney.

10

1.000 – 3.000€

Snow Brothers (1991) | La escasez de unidades en occidente le han permitido convertirse en uno de los más caros. Y encima es bueno.

https://t.me/amigagamesplus

Fotos e imágenes cedidas por los entrevistados.

Jonathan Ackley y Larry Ahern, LucasArts

"Hoy el pixel art es un estilo deliberado; en los 90 era lo que había"

Seguro que os suena un juego llamado The Curse of Monkey Island, ¿verdad? Pues bien, además de otros muchos clásicos, Jonathan y Larry fueron sus principales responsables.

por **José L. Molina**

Hablar tanto de **Jonathan Ackley** como de **Larry Ahern** es adentrarse en una de las etapas más singulares de **LucasArts**, cuando la aventura gráfica evolucionó desde el patrón SCUMM hacia fórmulas más cinematográficas. Ambos fueron figuras clave en el desarrollo de **The Curse of Monkey Island** (1997), donde ayudaron a redefinir el tono de la saga con un humor más visual y una narrativa que no perdió el ingenio característico de la serie creada por **Ron Gilbert**. Su trabajo también se extendió a proyectos como **Escape from Monkey Island** (2000), ya en una etapa de inevitable transición 3D. Hemos hablado con ellos y sus palabras no tienen desperdicio.

En esta entrevista profundizamos en su trayectoria dentro del estudio, sus influencias creativas, su manera de entender el diseño de puzles y el papel del jugador, así como explicarnos cuáles fueron los retos

https://t.me/amigagamesplus

de mantener viva una saga icónica en un momento de cambio para el género.

Empecemos por el principio: ¿cómo fue el camino de cada uno de vosotros dentro de la industria antes de **Lucasfilm Games**? ¿A qué os dedicabais? ¿Qué habilidades os permitieron entrar en la compañía?

JONATHAN | En el instituto, mis padres me compraron un ordenador con la condición de que no podría utilizarlo si no era para jugar con programas que hubiera escrito yo. Aprendí por mi cuenta a programar en BASIC en mi Atari 400. Lo hacía por diversión y nunca pensé que pudiera ganarme la vida con ello, así que cuando fui a la universidad me licencié en producción cinematográfica. De modo que, cuando empecé a trabajar, ya tenía una base muy sólida tanto en narrativa como en interactividad.

LARRY | Yo estudié Bellas Artes, pero me atraían más las viñetas editoriales y los cómics. Después de la universidad monté una empresa que vendía camisetas con mis diseños. Sabía que quería hacer algo relacionado con el arte y la narración, pero ni siquiera sabía que los videojuegos fueran una opción, lo único que conocía era lo que veía en los arcades. Entonces conocí a **Martin "Bucky" Cameron** en una exposición de arte y me enteré de que trabajaba en **Lucasfilm**. Me dijo que le pagaban por hacer arte para **George Lucas**, y aquello me sonó increíble. La verdad, que te paguen por hacer lo que te gusta me parecía increíble. Así que me limité a esperar pacientemente otros dos o tres años, hasta que por fin me llamó y me dijo que estaban contratando gente.

¿Cómo fue realmente el proceso de contratación de cada uno en **Lucasfilm Games**? ¿Os pidieron hacer en la entrevista alguna prueba? ¿Qué buscaban en ese momento y cuál fue la parte más extraña y divertida de todo aquello?

JONATHAN | Cuando entré la compañía ya era **LucasArts Entertainment**. Había estado ayudando en un prototipo educativo de idiomas para **Lucas Learning** en el Skywalker Ranch. Al principio me dedicaba a recopilar imágenes para el proyecto a partir de archivos fotográficos, pero el pro- »

Larry Ahern frente a un ordenador que esta ejecutando Insecticide, un título de 2008 desarrollado por Crackpot Entertainment, y en el que desempeñó el papel de diseñador.

https://t.me/amigagamesplus

yecto iba con retraso y mi jefe me pidió que programara. Ahí fue donde aprendí a programar con **SCUMM**, el sistema de aventuras de **LucasArts**. Cuando el proyecto terminó pidieron un programador porque uno de los asignados a **Day of the Tentacle** se había cogido una baja por maternidad. Como yo ya estaba formado en el sistema SCUMM estaba listo para incorporarme.

Parece que Jonathan Ackley destrozó algunos diseños de Larry Ahern en Day of the Tentacle.

LARRY | Un día Martin llamó a mi compañero de piso, **Anson Jew**, para pedirle que fuera a una entrevista de trabajo. Por suerte cogí yo el teléfono. No estaba seguro de si era apropiado preguntarlo, pero al final ya no pude aguantar más y le pregunté que cuántos artistas necesitaban. Martin no había reconocido mi voz, pero me dijo que tenían varias vacantes y que fuera yo también. Por suerte nos contrataron a los dos. Fuimos en coche a **Skywalker Ranch** para la entrevista y después nos programaron una prueba de arte. Lo recuerdo perfectamente porque yo nunca había usado un ratón y estaba estirando el brazo por toda la mesa, presa del pánico, porque no me daba cuenta de que podía levantarlo y recolocarlo.

¿Recordáis el primer día o vuestra primera semana? ¿Qué compañeros os ayudaron más? ¿Qué herramientas o formas de trabajo os sorprendieron más y cuál fue el primer encargo que os hizo pensar... "aquí el nivel es altísimo"? O no.

Sam & Max fue otra de las aventuras que marcaron la primera mitad de la década de los 90 en LucasArts.

JONATHAN | LucasArts era una empresa joven dirigida por gente joven. Los proyectos se organizaban por sí solos. Simplemente me dieron un ordenador, con el sistema de desarrollo instalado y, probablemente, el documento de diseño del juego. Compartía despacho con **Judith Lucero** y **Ron Baldwin**, así que si tenía alguna pregunta podía hacérsela a ellos o bajar una puerta más y preguntarle a **Dave Grossman**.

LARRY | Mi primer mes fue de formación y fue increíble. Gran parte de la división de juegos estaba en unas oficinas cerca de ILM, pero la formación de los nuevos artistas la hacían en el rancho. Me pasaba los días aprendiendo **DPaint** y **DPaint Animator**, jugando a **The Secret of Monkey Island**, comiendo en el comedor de la **Main House** y saliendo de excursión con artistas increíbles como **Martin**, **Steve Purcell** o **Ken Macklin**. Me lo pasé en grande

https://t.me/amigagamesplus

animando un **Jerry García** pixelado con una camiseta teñida tipo *tie-dye*, y sentí que había encontrado mi sitio. Entonces apareció **Peter Chan** y me di cuenta de que no debía acomodarme demasiado, porque tenía muchísimo más talento que yo.

En aquellos primeros años trabajando en juegos como **Day of the Tentacle**, **Sam & Max Hit the Road** o **Full Throttle**... ¿qué tareas de guerrilla os definían entonces? Larry más en artista y animador: Jonathan más programación y diseño.

¿Qué parte del proceso os atrajo más?

JONATHAN | Yo quería que los juegos salieran perfectos. Eso es, básicamente, lo único que he querido conseguir siempre y, también, aportar en la parte creativa. En muchas aventuras anteriores los artistas metían un montón de objetos visualmente muy interesantes, pero si no formaban parte de una cadena de puzles, en gran medida se ignoraban. Yo tenía muchas ganas de escribir para el juego, así que empecé a redactar frases graciosas para todos los objetos que podía. Aquello no solo me divertía a mí, sino que creo que hacía que el juego se sintiera más lleno y más desarrollado que los anteriores hechos con **SCUMM**. También me interesaba mucho plantear las escenas cinematográficas como si fueran parte de una obra de teatro, en lugar de dejar a los personajes quietos en un sitio hablando. Intentaba que incluso las partes interactivas fueran mucho más dramáticas.

LARRY | Me molestaba la forma en la que algunos proyectos anteriores se habían desviado estilísticamente de una parte a otra, e incluso dentro de un mismo espacio escénico porque distintos artistas habían trabajado en personajes diferentes. Me inspiraban los **Looney Tunes** clásicos, **Ren & Stimpy** y la edad de oro de los largometrajes animados de **Disney**, y quería adoptar métodos de producción parecidos. Así que para **Day of the Tentacle** creé el papel de animador jefe para dar coherencia al aspecto y al movimiento de todos los personajes. Y a medida que nos llevábamos las producciones hacia aspectos más cinematográficos comencé a dirigir ese departamento y a adoptar muchos métodos propios de la animación tradicional. Nuestro objetivo fue siempre que los juegos se sintieran más como dibujos animados jugables.

Larry Arhen con el mítico equipo de Full Throttle de LucasArts, y con Tim Schafer justo a su lado.

Ron Gilbert es una figura casi mítica alrededor »

https://t.me/amigagamesplus

de **Monkey Island**. Desde vuestra perspectiva dentro de LucasArts, ¿cómo era trabajar bajo su influencia?, ¿qué aprendisteis de su forma de entender el diseño y la escritura?, ¿y esa fama de ser un tipo áspero cómo se tradujo en el día a día? Y más allá de **Gilbert**, ¿quiénes fueron las personas que más os influyeron en **LucasArts** y por qué?

JONATHAN | Nunca trabajé con Ron pero le conozco y es un gran tipo. Aun así, heredé muchísimo de él. Mi forma de programar en **SCUMM** venía de él. Las herramientas que usábamos procedían todas de Ron. El diseño del sistema venía de Ron. Su metodología de diseño "no dejes que el jugador resuelva un puzle antes de haberlo encontrado", "nada de puzles que lleven a callejones sin salida", "matar al jugador arbitrariamente no es divertido", sigue siendo la base de cómo diseño los juegos.

LARRY | Trabajé con Ron Gilbert en **LeChuck's Revenge** y tengo que admitir que me intimidaba un poco. Pero creo que era más porque era el jefe y estaba muy ocupado que porque fuera gruñón. Nunca gritó ni lanzó nada, así que diría que era bastante buen tipo. Aun así, yo me sentía más cómodo hablando con **Tim Schafer** y **Dave Grossman** si tenía una duda que creía que podía provocar que **Ron** me lanzara una grapadora a la cabeza (jamás hizo algo como eso, así que fue absurdo preocuparme). Por supuesto buena parte de lo que aprendí de Tim y Dave sobre cómo hacer juegos estaba influido por lo que ellos aprendieron trabajando con **Ron Gilbert** mientras esquivaban grapadoras (risas). Tuve la oportunidad de hacer una secuela de su juego, así que siempre estaré en deuda con él.

Larry Ahern también trabajó con Ron Gilbert en The Secret of Monkey Island LeChuk's Revenge.

¿Cuándo empezasteis a colaborar los dos, no solo dentro del estudio sino influyendo realmente en proyectos conjuntos?

JONATHAN | Colaboramos desde el principio, aunque yo estaba por debajo de Larry. Él ya era animador principal. Sobre todo trabajamos juntos cuando destrozaba su trabajo artístico. A veces sus gráficos no cabían en memoria a pesar de ser unas animaciones extraordinarias, así que me tocaba machacarlas hasta que entraran y pudieran funcionar correctamente.

LARRY | Jonathan era mi *némesis* y arruinó algunas de mis mejores ilustraciones. De hecho destruyó alegremente material suficiente para hacer varios juegos, así que me costó asumir la idea de diseñar uno con él. También escribió un montón de líneas *shakesperianas* para **Bernard** en **Day of the Tentacle**, y eso me preocupó bastante. Pero luego me di cuenta de que no era tan distinto de todas las animaciones que yo hacía de **Guybrush** siendo

https://t.me/amigagamesplus

aplastado por pianos y yunques. No era un defecto, sino la señal de un artista que simplemente ansiaba liberarse y expresarse.

¿En LucasArts hicisteis proyectos que no fueran *point and click*? ¿En qué otro tipos de juegos o franquicias trabajasteis? ¿Algo relacionado con **Star Wars** u otras franquicias importantes?

Aunque de forma puntual, Larry Ahern participó en el diseño de algunas caricaturas de Zombies Ate my Neighbors.

LARRY | Jonathan solo trabajó en proyectos *point and click*. Yo hice todo lo posible por concentrarme en los grandes títulos originales de **LucasArts**, porque ahí estaba mi verdadera pasión. Aun así, siempre había momentos en los que los proyectos todavía no estaban iniciados así que tenían que buscarme algo que hacer mientras esperaba. Nunca duraba más de unas pocas semanas, pero diseñé algunos planos sueltos para **Rebel Assault**, unos fondos para **Super Star Wars** de SNES y algunas caricaturas del equipo de desarrollo en los créditos de **Zombies Ate My Neighbours**. La verdad es que no tuve tiempo de aprender demasiado sobre el diseño de esos juegos, pero siempre era divertido que hubiera estilos tan distintos de desarrollo dentro del estudio.

Los dos veníais de oficios muy concretos: arte, animación, programación... ¿en algún momento tuvisteis que empezar a pensar como diseñadores y narradores en un sentido más amplio? ¿Qué fue lo más difícil al abrir ese foco? Tuvisteis que desaprender algo?

JONATHAN | Nuestra trayectoria fue lo que hizo posible trabajar en **The Curse of Monkey Island**. Había hecho antes cuatro aventuras importantes con distintos niveles de responsabilidad. Y estar emparejado con Larry fue clave, porque nos beneficiábamos de las fortalezas del otro.

LARRY | El hecho de que Jonathan y yo entendiéramos qué objetivo queríamos alcanzar, pero que cada uno tuviera una especialización que el otro no comprendía del todo, hizo que formáramos una pareja estupenda. Una que, de hecho, se mantiene hasta hoy. Y en la compañía también reconocieron que entendíamos cuál era el escenario de trabajo y por eso nos dieron el ascenso. Creo que esa capacidad de movernos entre distintas disciplinas fue nuestro superpoder a la hora de liderar un equipo. Eso sí, yo estaba acostumbrado a ser un director artístico muy de meterme en todo, así que lo que más me costó fue averiguar cuánto de ese trabajo podía seguir haciendo y cuánto tenía que delegar para poder gestionar una producción grande.

Cuando os pusisteis al frente de **The Curse of Monkey Island**, ¿qué lecciones de vuestros años anteriores dentro de la empresa os salvaron de verdad? ¿Tuvisteis que volver a aprender algo desde cero? Y una curiosidad importante, ¿por qué creéis que fuisteis el equipo elegido para liderarlo y dirigirlo? ¿Qué creéis que llegasteis a demostrar para conseguir algo así? »

https://t.me/amigagamesplus

The Curse of Monkey Island supuso un cambio radical sobre los dos primeros juegos de la saga.

JONATHAN | Nos eligieron porque ya habíamos demostrado que podíamos terminar juegos. Es bastante fácil llevar un proyecto al 80%. Lo difícil es ese último 20%. **Larry** y yo ya habíamos pasado por muchos ciclos completos de ese tipo de desarrollos. Y también habíamos demostrado que podíamos escribir comedia cuando nos daban la oportunidad. Creo que la dirección nos veía como una apuesta bastante segura para sacar adelante una nueva aventura, en este caso, de **Monkey Island**.

Aunque no vaya a ser la respuesta más ilusionante, la principal razón por la que **Curse** fue un éxito, en mi opinión, es que éramos muy, muy organizados. **Full Throttle** era un juego increíblemente cinematográfico, pero fue considerado por muchos como corto. La gente empezó a preguntarse si se podía hacer un juego tan largo como las aventuras SCUMM anteriores sin disparar el presupuesto. **Larry** y yo creíamos que sí era posible. Solo había que estar muy bien organizados desde el principio. Así que hicimos un proceso de preproducción muy intensivo, con estimaciones muy sólidas basadas en nuestras experiencias previas. Eso nos permitió entregar un juego más largo, pulido y con varias funciones nuevas sin reventar el presupuesto.

LARRY | Vaya, creo que me he quedado medio dormido durante esa respuesta, pero aun así tienes razón, **Jonathan**. Ser aburrido, quiero decir, ser organizado, es la clave para una producción exitosa. Seguro que por eso nos eligieron para la tercera entrega de **Monkey Island**. Bueno, eso y porque le pagué un soborno bastante jugoso a **Jack Sorenson**.

En todos los proyectos se aprenden muchas lecciones y nosotros ya llevábamos unos cuantos a la espalda. Cada vez que nos peleábamos con un problema en un proyecto, intentábamos encontrar una solución para el siguiente. ¡Uy!, ahora me estoy durmiendo yo con mi propia respuesta. Ahora en serio, aprendimos de errores pasados, reforzamos lo que había salido bien y buscamos formas nuevas de innovar. Por ejemplo, incorporar un equipo de animadores formados en largometrajes e implementar software digital de entintado y color dentro de nuestro flujo de trabajo. ¿Cuál era la pregunta, por cierto...?

Curse of Monkey Island implicó decisiones inéditas en la saga de estilo, tono, ritmo y puesta en escena. Mirando atrás, ¿de qué decisiones os sentís más orgullosos?, ¿cuáles haríais de otro modo hoy?, ¿y qué parte del esfuerzo colectivo del equipo fue esencial para que se sintiera como un Monkey Island de verdad? Y en lo visual, ¿por qué se descartó continuar con el *pixel art*?, ¿qué intentasteis ganar con ese cambio?

JONATHAN | La pregunta sobre el *pixel art* siempre me hace gracia. Hoy el *pixel art* es un estilo deliberado. Una elección. Pero a principios de los años noventa era simplemente lo único que teníamos. En aquella época, ni un solo artista habría elegido hacer *pixel art* si hubiera tenido alternativa. A ningún artista le gustaba estar limitado por una paleta de color tan reducida. Ningún artista quería dibujar con píxeles rectangulares y

https://t.me/amigagamesplus

bordes dentados. Pero era lo único que había, así que los artistas hacían todo lo posible por conseguir el mejor resultado posible.

Recuerdo que en su día hablé con uno de los mejores artistas de **LucasArts** y le dije cuánto me gustaba su trabajo en un título anterior. Él simplemente arqueó una ceja y me dijo: "¿estás seguro?". Así que volví a jugarlo... y tenía razón. Pero había sido una de las primeras aventuras a las que había jugado y mi nostalgia había teñido mi percepción de los gráficos. En mi cabeza lo recordaba mejor de lo que realmente era. Pero también entiendo que tu primer amor siempre es el más grande. No puedes competir con un recuerdo de infancia, porque de niño sientes las cosas con muchísima intensidad y profundidad. La gente que era pequeña en aquella época siempre adorará el *pixel art* porque le recuerda las alegrías de crecer con ello, aunque las limitaciones técnicas del momento hicieran que la representación artística fuera más primitiva.

Lo maravilloso de **Lucas Arts** era que sus artistas eran tan buenos que conseguían crear mundos que la gente amaba a partir de auténticos ladrillos de color. Pero cuando apareció una tecnología nueva que permitía que el arte fuera objetivamente mejor, siempre la adoptábamos.

LARRY | No podría expresar mejor lo que ha dicho **Jonathan**, y eso que ni siquiera es artista, recordad, es un "destructor" de arte (risas). Nunca dudamos un segundo del estilo elegido. Siempre imaginamos nuestros juegos como series o películas de animación, así que aspirábamos constantemente a que el siguiente fuera visualmente mejor que el anterior, sin duda.

Me enorgullece que exploráramos un estilo más pictórico para los escenarios y que dejáramos a **Bill Tiller** crear lo que ahora se ha convertido en la imagen más característica del juego, aunque en realidad fuera una evolución de los anteriores. También me gusta que cambiáramos el diseño de los personajes. Modificar cosas puede ser arriesgado, pero a mí me parece que las nuevas interpretaciones, cuando están bien hechas, pueden ser de lo más emocionantes.

Creo que nuestro mayor acierto fue tener un diseño y una base muy sólidas, porque eso nos permitió luego abrirnos a ideas nuevas que encajaban dentro de esa estructura. Hay muchísimos diálogos brillantes, animaciones memorables e incluso personajes nuevos que surgieron en **Curse of Monkey Island** porque alguien se inspiró y quiso mejorar la idea principal. Lo siento pero vas a necesitar un número extra solo para nuestras respuestas.

Jonathan y Larry juntos en una foto reciente... ¿al lado de un barco pirata con una sirena en el castillo de popa?

https://t.me/amigagamesplus

Después de **LucasArts**, vuestros caminos se separaron. Microsoft, LEGO Mindstorms, en proyectos más personales como **Insecticide** y **Disney Imagineering** con experiencias interactivas de gran formato. ¿Qué os aportó cada etapa y qué os restó?

JONATHAN | No me gusta repetirme así que con lo que me quedo es que con cada una de esas etapas siempre amplié mis habilidades y me enseñaron cosas nuevas.

LARRY | A mí tampoco me gusta repetirme con **Jonathan**. Aunque, bien pensado, sigo trabajando con él una y otra vez. Por suerte, ha sido dentro de una gran variedad de trabajos muy interesantes. Lo que sí he notado es que en proyectos anteriores a veces nos íbamos demasiado en una dirección y luego en el siguiente nos íbamos al otro. Como un péndulo que siempre llega a los extremos. Creo que con el tiempo hemos mejorado mucho a la hora de encontrar ese punto medio, pero sin renunciar a los extremos más cómicos. Además, yo quiero trabajar en robots LEGO.

¿Cómo veis la evolución de las aventuras *point and click*? ¿Qué sigue funcionando y no cambia? ¿Qué creéis que ha envejecido peor y qué cambios abrazaríais sin perder el alma?

Jonathan Ackley y Larry Ahern con Mattheis Carley: han trabajado diseñando atracciones en parque temáticos.

JONATHAN | Las aventuras están viviendo un resurgir. Me gustan las nuevas que miran hacia delante en términos de género e interfaz de usuario. Creo que el alma sigue intacta.

LARRY | Me encantan todos esos juegos *indie* innovadores que exploran ideas interesantes, estilos artísticos nuevos y demás. Lo que me entusiasma menos es lo de señalar y hacer *clic*. Nuevas interfaces que reduzcan la frustración, manteniendo intacto el corazón del género, con buenas historias y buenos puzles, ese es el camino. ¿Y por qué dices eso, Larry? Qué gracioso que lo preguntes, porque precisamente nuestro nuevo juego está explorando una dirección por ese camino.

Poniéndonos prácticos con **Blackout on Oasis Station**, vuestro nuevo proyecto, ¿en qué punto está ahora mismo? ¿Cuál es el tamaño del equipo? ¿lo estáis construyendo como un proyecto *indie* de dos personas o alrededor de un estudio más amplio? ¿De qué se ocupa cada uno hoy? ¿Diseño, escritura, puzles, arte, producción y qué decisiones de producción tenéis ya definidas: herramientas, motor, *pipeline*? Si podéis, dadnos una ventana aproximada de lanzamiento, aunque sea amplia, plataformas a las que llegará y si estáis hablando con *publishers*.

https://t.me/amigagamesplus

JONATHAN | Ahora mismo estamos haciendo lo mismo que con **The Curse of Monkey Island**. Estamos dedicando muchísimo esfuerzo a la preproducción, al diseño y al análisis, para asegurarnos de que el juego sea exactamente lo que queremos que sea.

LARRY | Está avanzando bastante bien. Nos hace mucha ilusión estar haciendo otra aventura cómica interactiva en la línea de nuestros éxitos anteriores, aunque con algunos giros importantes. Y ahora voy a llenar el resto de este espacio sin responder realmente a tus preguntas porque... **a)** todavía no hemos coordinado del todo nuestros planes de comunicación sobre el proyecto; **b)** aún es demasiado pronto para compartir tanto; **c)** la mitad de las respuestas que dé ahora probablemente habrán cambiado dentro de un mes; **d)** no lo sé; y **e)** nuestro abogado está fuera de la ciudad y no puede asesorarnos ahora mismo. Eso sí, me ha autorizado a decir que siempre estamos abiertos a hablar con *publishers* interesados.

Para intentar sacar una pequeña exclusiva, hacednos un resumen rápido de **Blackout on Oasis Station** en una sola frase y, si os parece, concretadla con un detalle del que no hayáis hablado mucho: quién es el protagonista y cuál es su problema en los primeros diez minutos, qué clase de misterio vamos a enfrentar, un personaje secundario que ya esté diseñado o un ejemplo de puzle que capture bien el tono del juego.

JONATHAN | Pensad en algo así como "Alien se encuentra con la Pantera Rosa". Debido a una identificación equivocada de un personaje del juego, un hombre inocente es enviado a una misión para descubrir un misterio aterrador bajo la superficie de Titán, una de las lunas de Saturno.

LARRY | Vaya, esa pregunta tiene un montón de partes. A ver, nuestro héroe es en realidad el mayordomo de una de las mentes más brillantes de la **Dirección Espacial**. Uno pensaría que llevar al científico brillante en una misión para salvar el sistema solar sería lo ideal, pero resulta que el tipo es bastante imbécil. En cambio, su mayordomo, aunque no está cualificado tiene un superpoder entrenado tras años atendiendo las exigencias absurdas de su jefe: una imperturbabilidad total ante situaciones complejas. Y el té se servirá puntualmente a las cuatro. Además, hay un personaje secundario que roba escenas. Es **Lagitus**, el servicial robot piloto que se vuelve loco y decide estrellar tu nave en el corazón del sol. Y mi parte favorita de la estación espacial es la moqueta verde de pelo largo (risas).

Cerramos con humor, como merecen: con una foto (casi) repetida. Esta tiene árboles detrás. Sin tanto monte.

https://t.me/amigagamesplus

AJUSTE DE CUENTAS

Una nota sin colmillo que no debí poner yo

Drácula vivió a principios de los años 90 una segunda juventud con multitud de productos. Y es que el éxito de la película de Coppola fue el detonante de una moda con demasiado FMV.

por **José Luis Sanz**

Creo que es la primera vez que me acerco a un análisis en el que no llevé la voz cantante. Al menos en **Mega Sega**, uno de nosotros se encargaba de lo que era el texto principal y de dar la nota final, mientras el otro (en este caso yo), ponía el contrapunto con una opinión distinta. Así que no toméis este ajuste de cuentas como una corrección como tal, sobre una nota impuesta por **Némesis** (Bruno Sol) al que este **Dracula Unleashed** gustó mucho. Solo hay que leer lo que escribió en su propia columna, donde empezaba con un emocionante "¡Por fin! Un juego FMV realmente interesante!". Es evidente que con ese comienzo, queda claro que el 89 de la nota había sido obra suya, y no tanto mía.

Nunca comulgué con los juegos **FMV**. No fui de los que cayeron rendidos ante su magia cuando reinaban en la tierra y no lo voy a hacer ahora tres décadas después. Y aunque **Dracula Unleashed** era un juego de investigación, de buscar pistas, unir los hilos y crear una hipótesis de lo sucedido, todo el guiso se sostenía a partir de escenas de serie B que ni siquiera las hubiera podido firmar (por

https://t.me/amigagamesplus

su cutrez) nuestro amado **Roger Corman**. Donde Némesis escribía "Viacom, [...], rinden homenaje a esas legendarias producciones de la Hammer", yo me decantaba por un "este **Dracula Unleashed** es sorprendente si lo que queremos es ver una película", y continuaba sentenciando que "si no tenéis otra cosa que hacer, compraros este **Dracula Unleashed**". Era evidente que había un abismo entre cómo enfocaba Némesis el análisis y cómo lo hacía yo. Seguramente su entusiasmo sea más sano que mi crítica, pero a día de hoy sigo pensando lo mismo del juego, que tuvo la repercusión que tuvo por el éxito del **Drácula** de Coppola y que por esas escenas **FMV** que muchos creyeron que era el futuro de los juegos.

Pero tampoco quiero que este artículo quede como una enmienda a la totalidad de la nota que le dimos en **Mega Sega**, porque no la pusiera yo. Lo que voy a hacer en este ajuste de cuentas es poner la nota que le hubiera dado yo en aquel 1994. No es una corrección, sino un asterisco donde quiero explicar que este juego nunca me gustó así que pasar de un bien ya me parece mucho.

Análisis número 12 de la revista Mega Sega (abril de 1994).

https://t.me/amigagamesplus

por **Ana Sanz**

Tentáculos púrpuras

Durante el confinamiento perdí la cuenta de todas las veces que jugué al **Día del Tentáculo** hasta terminármelo. Hay quien relee un libro una y otra vez, otros que ven su serie favorita en bucle o una película de las de antes... y yo tengo esta joyita de juego. Lanzado en 1993, puedo decir que me ha acompañado toda la vida desde que tenía 8 años, y lo mejor de todo es que cada vez que juego con él me río como la primera vez. La historia de esta obra maestra tiene lugar, como sabéis, cinco años después de los sucesos de **Maniac Mansion** y solo de pensar en ir de la mano del *friki* **Bernard**, el *heavy* **Hoagie** y la inteligente **Laverne** para salvar el mundo del terrorífico tentáculo morado me emociono. A mí, que me encantan las aventuras gráficas, es la que siempre intento tener a mano para volver a ella: sea en consolas, en el móvil o en mi ordenador. Siempre me hace feliz.

Pero no todo son risas en el juego, hay partes que de pequeña me daban auténtico pavor, como cuando los agentes del IRS atan al **Dr. Fred** en la buhardilla. La de veces que habré sudado la gota gorda intentando liberarle. Para terminar, quiero dar las gracias a mis padres por no comprarme nunca un hámster… porque viendo el juego, no prometo nada sobre lo que habría intentado hacer con él.

ME ROBÓ EL CORAZÓN

Le hemos dado la vuelta como un calcetín a la sección descolocando todo, pero está justificado porque llega **El Día del Tentáculo**. El clásico de LucasArts del 93 que a una joven **Hannah** le robó el corazón...

https://t.me/amigagamesplus

CAPCOM®

Maravillas encapsuladas que nunca estuvieron en tu lista de favoritos

No es la compañía más veterana, pero sí una de las que puede presumir de un legado más sólido y de un cariño inquebrantable por parte de los jugadores. Descubrimos sus joyas ocultas.

por **Marcos García**

Aunque los primeros pasos de **Capcom** en el terreno recreativo se materializaron en 1983 con dos máquinas de salas de juego y casino, como **Little League** y **Fever Chance**, hay que remontarse a 1984 para encontrar su primer arcade: ni más ni menos que **Vulgus**. Sí, ese *shmup* vertical que siempre evitas en sus recopilaciones y que merece un poco más de respeto. **Vulgus** es el típico *shooter* descarnado y feote, heredero de los valores de **Xevious** (1983), que quedó desfasado apenas cuatro meses después de su debut con la aparición de **Star Force** de **Tehkan**. En la obra diseñada por **Tokuro Fujiwara**, todo es espartano, como es de esperar. Los escenarios van desde superficies volcánicas y zonas con vegetación hasta parajes helados y el espacio exterior, que sirve de nexo entre ellos, con un único *boss* al final de cada *loop*.

El juego cuenta con disparo normal y misiles e incluye una suerte de *power-ups* que más que potenciar tu nave, debilitan al enemigo, y marca el debut de los »

Capcom debutó en 1983 en salas de juego y casinos con los *medal games* Little League y Fever Chance.

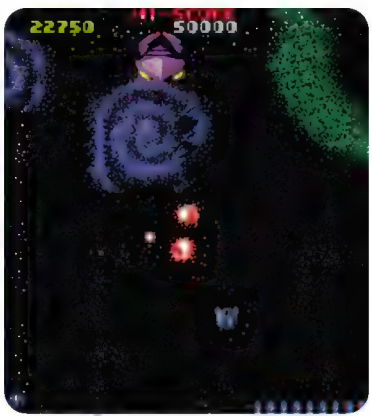
https://t.me/amigagamesplus

Vulgus (1984)

El gran Tokuro Fujiwara fue el encargado de crear y diseñar Vulgus, el primer videojuego de Capcom. Curiosamente, no aparece en los créditos de la coin-op.

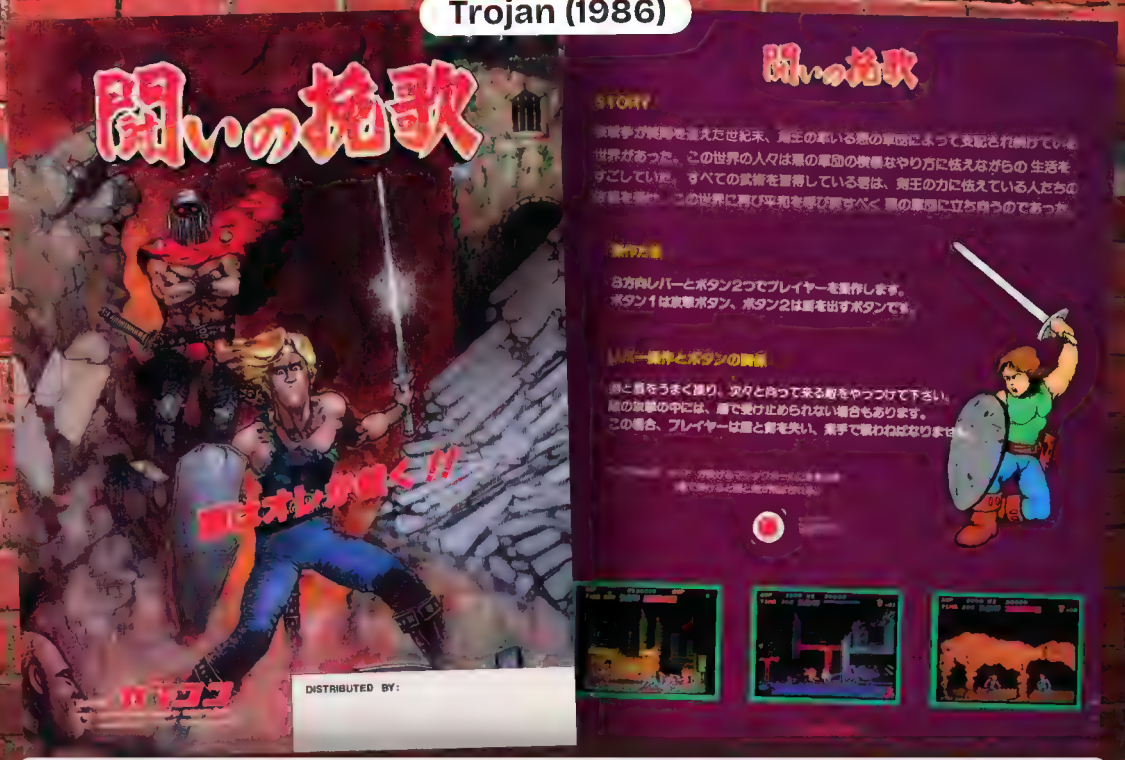
populares ítems de Capcom "Pow" y "Yashichi", este último como enemigo. **Vulgus** sigue vigente gracias a sus sólidos valores jugables y un *scroll* lateral que le otorga cierta personalidad. Curiosamente, fue distribuido internacionalmente por SNK.

Trojan –**Tatakai no Banka** en Japón–, es otra de esas obras oscuras de Capcom, donde se nota claramente el sello de **Takashi Nishiyama**, creador de **Kung-Fu Master** (1984) en **Irem**. Es una máquina a la que tengo especial cariño y maldije mil veces que no fuera adaptada a Spectrum, Atari ST o Amiga en su momento. **Trojan** hace gala de una jugabilidad y un control del protagonista impecables: si te alcanza el enemigo es tu culpa, no del juego, y para evitarlo cuentas con tu espada, tu escudo y el salto. Sus parajes urbanos decadentes, las traicioneras zonas rocosas y los descarnados escondrijos subterráneos te sumergen de lleno en su mundo postapocalíptico, en el que gobierna un suave doble *scroll*. Cuenta con seis fases, en



https://t.me/amigagamesplus

Trojan (1986)

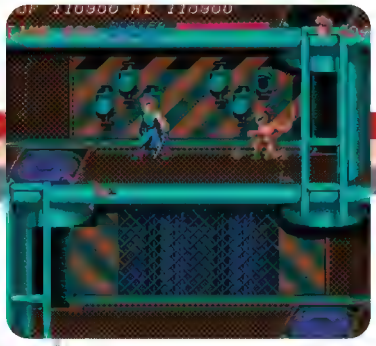


El control del protagonista es perfecto y responde al instante ante el constante acoso enemigo. Caos postapocalíptico con el sello de Takashi Nishiyama.

formato horizontal y vertical, enemigos comunes para el recuerdo y una colección de siete *bosses* que desfilarán de forma recurrente durante todo el juego.

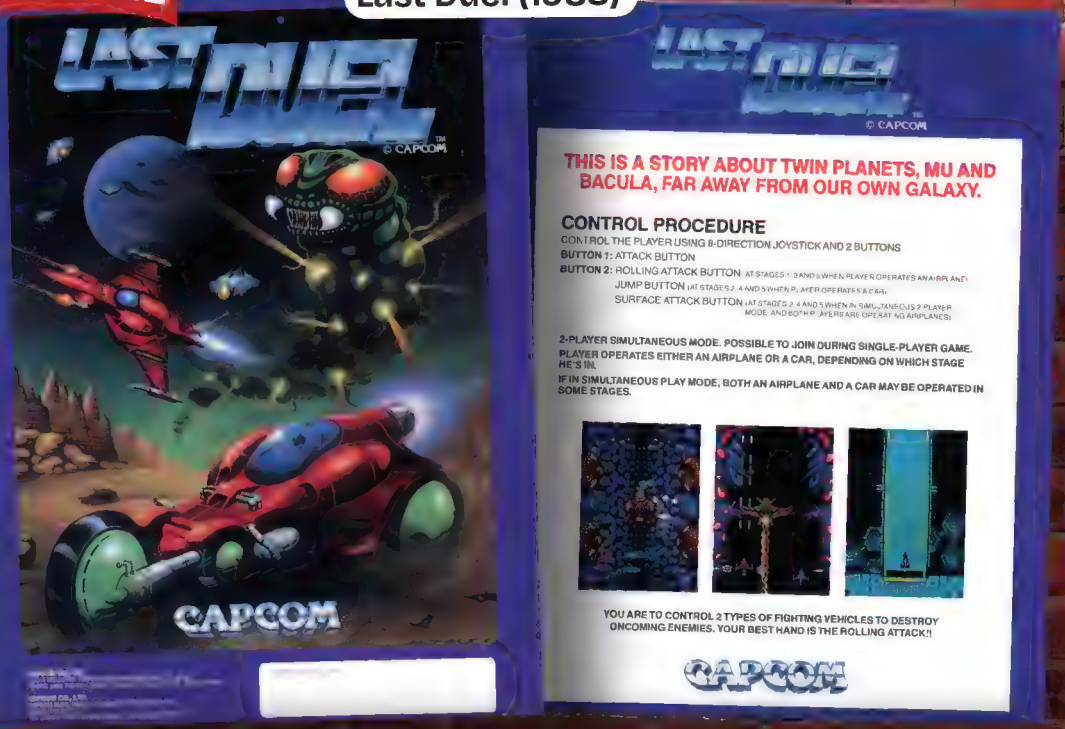
Los vehículos saltarines, de moda

Takashi Nishiyama estaba dispuesto a romper los esquemas con **Last Duel: Inter Planet War 2012**. Tras dirigir **Legendary Wings**, **Avengers** y **Street Fighter**, probó suerte con un híbrido entre arcade de conducción —con saltos y disparos— y *shoot'em-up* clásico en formato súper vertical. El experimento de Nishiyama contaba con seis fases: las impares protagonizadas por un triciclo futurista saltarín, donde gestionamos la velocidad del *scroll* a conciencia, y las pares por una nave espacial de toda la vida, en este caso con un desplazamiento muy lento, de los más pausados del género. La mezcla era original y bastante jugable, con *final bosses* divertidos, *power-ups* devastadores y alguna *cutscene* "sexy" para el recuerdo. Incluso los torpes de **Tiertex** no la fastidiaron demasiado con los *ports* de 16 bits. Además, se podía disfrutar con un segun- »



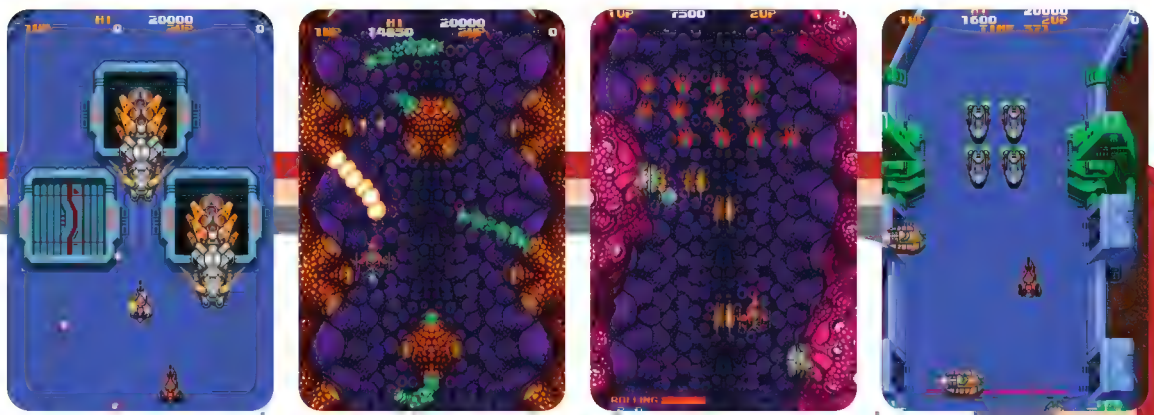
https://t.me/amigagamesplus

Last Duel (1988)



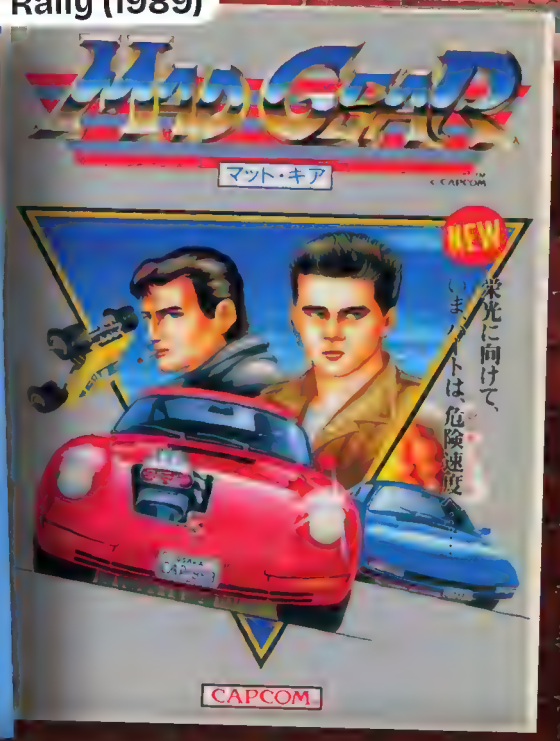
Takashi Nishiyama fue capaz de hibridar con cierta eficacia dos géneros dispares en una sola recreativa: conducción y shoot'em-up en formato vertical.

do jugador. Pero Nishiyama quería más carreteras y más saltos, y por eso participó en el *planning* de… ¿**Rally 2011: LED Storm** o… **Mad Gear**? Sí, es una historia curiosa y oscura, como la propia *coin-op*. Seguid leyendo. El **LED Storm** inicial proponía un arcade de conducción en formato súper vertical, en el que pilotábamos un vehículo futurista capaz de transformarse en coche o moto, al gusto del jugador, por una serie de pistas a toda velocidad: esquivando y destruyendo adversarios, saltando para evitar caídas al vacío y recogiendo fuel constantemente. **Laser Enhanced Destruction Storm** incluía un mapa al inicio de sus nueve circuitos, voces digitalizadas de calidad y un doble *scroll* más que efectivo para aderezar su oferta; el resultado era, la verdad, más que válido. De hecho, esta versión primigenia fue la que se adaptó con cierto éxito a ordenadores de 8 y 16 bits por **Software Creations**. Imposible olvidar la melodía principal de **Tim** y **Mike Follin**, ¿verdad? Pero



https://t.me/amigagamesplus

LED Storm Rally (1989)



Más conducción vertical y más saltos, pero esta vez lo más sorprendente y recordado fue el profundo lavado de cara que recibió la recreativa original.

el caso es que **Capcom** decidió aplicar un *restyling* drástico a la creación original de **Tadashi Sadamoto**, tanto en jugabilidad como en diseño, y la tarea recayó en **Akira Nishitani**. **LED Storm** perdió toda su personalidad gráfica, además del subtítulo **Rally 2021** en Estados Unidos. En el resto del mundo pasó a llamarse **Mad Gear**, denominación que más tarde se utilizaría para bautizar al *gang* de cierto *beat'em-up* de Capcom. El nuevo **LED Storm/Mad Gear** incorporaba tres vehículos a elegir —un F-1, un Porsche 959 y un convoy— y un sinfín de cambios en gráficos y jugabilidad, que, en mi opinión, vulgarizaron su estilizada alma pixelada para hacer más comercial la propuesta inicial. Por suerte, podemos disfrutar del "verdadero" **LED Storm** en **Capcom Arcade 2nd Stadium**.

La sombra de Area 88 y otras historias

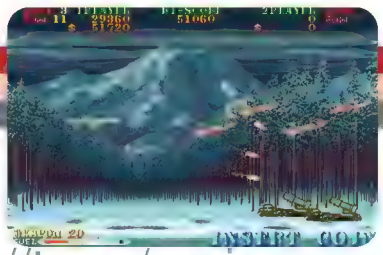
U.N. Squadron, o **Area 88** en Japón, fue un gran éxito en los salones recrea- »

https://t.me/amigagamesplus

Carrier Air Wing (1990)

No os dejéis llevar por los defensores a ultranza de U.N. Squadron y Area 88; su sucesor espiritual también ofrece momentos realmente antológicos.

tivos, ya bajo la arquitectura de la placa **CP System**. Tanto es así que Capcom lanzó un sucesor espiritual apenas un año después, en 1990, con gran parte del *staff* original participando en esta secuela no oficial, sin relación alguna con el popular manga. **Carrier Air Wing**, **U.S. Navy** en Japón, prácticamente calcó la oferta jugable de su antecesor: desde la elección de tres pilotos y sus aviones —F/A-18 Hornet, F-14 Tomcat y un A-6 Intruder en este caso— hasta la tienda de *power-ups*, pasando por el número de fases, que también alcanza la decena. **Carrier Air Wing** es largo y generoso con el jugador; quizá no tan inspirado como **Area 88** a nivel audiovisual, con un tratamiento del color y una definición de escenarios menos depurados, pero con pasajes gloriosos. Las escenas de despegue y aterrizaje en el portaaviones, o la de repostar en pleno vuelo, están muy conseguidas. Podremos surcar bellos cielos con doble *scroll* y ciudades con edificios destruibles, volaremos sobre mares con gigantescos acorazados, descenderemos y ascenderemos en diagonal por profundas cavernas y recorreremos zonas polares con inmensos icebergs, paisajes volcánicos y desiertos con bases subterráneas enemigas… Y, por fin, llegaremos a la espectacular e inolvidable fase diez donde tendremos que acabar con una inmensa nave espacial, pieza a pieza.



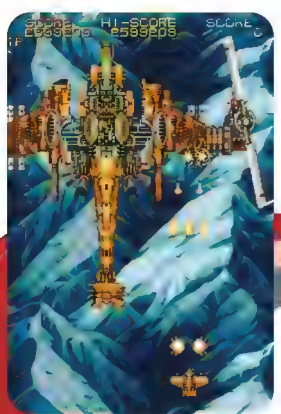
https://t.me/amigagamesplus

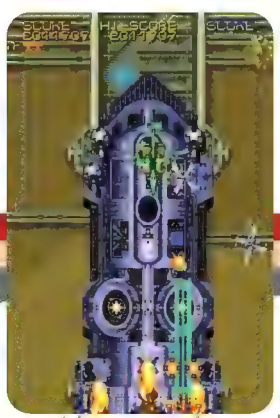
Varth - Operation Thunderstorm (1992)

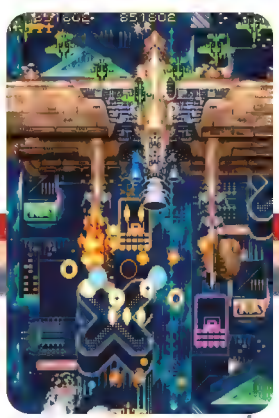
Quizá no sea el *shooter* más recordado de Capcom, pero su refinada calidad técnica, jugabilidad y larga duración están a la altura de los grandes del género.

Finalizamos con **Varth**, un *shooter* vertical para dos jugadores de bella y cuidada factura, con un total de 30 niveles, muy en consonancia con los 32 de **1942**, eso sí, con la lógica repetición de algunos fondos y jefazos. Con rasgos ofensivos a destacar, como un par de *pods* —con dos formaciones posibles a elegir— que acompañan a la nave, tres armas bien diferenciadas y los típicos zambombazos que barren la pantalla de enemigos. **Varth** es satisfactorio a nivel jugable e impecable en lo técnico, con docenas de *sprites* en pantalla, naves y escenarios muy bien definidos, *final bosses* antológicos —sobre todo el último—, planos de *scroll* efectistas que alcanzan su culmen en el nivel ocho, un buen número de cameos con **Ryu** incluido, y una duración que puede alcanzar la hora de juego.

Hasta aquí este breve repaso a la zona más oscura del salón recreativo de **Capcom**, un lugar solitario donde se esconde la historia que no todos cuentan de la gran C.







https://t.me/amigagamesplus

APRENDED ABUELOS

Quito un zombie y pongo un dinosaurio

Dino Crisis parece que tiene mucha fama de sus tiempos de PlayStation pero visto ahora, en 2026, la verdad es que poco se criticó a Capcom por lo que hizo.

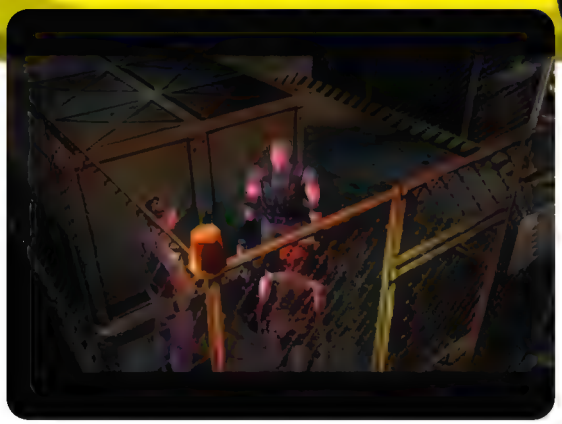
por **Junior**

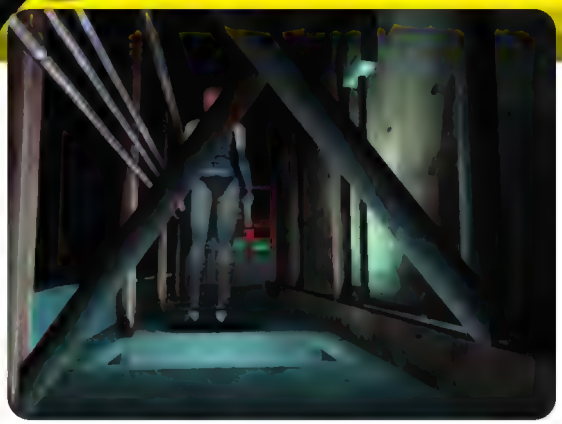
Ay Capcom, Capcom! Me encanta cuando sacas juegazos pero con el primer **Dino Crisis** creo que fuiste a lo fácil. Así que yo haré lo mismo y tomo como base el texto que escribí para **Resident Evil** en el número 6 de **PIXELS**.

~~**Resident Evil**~~ **Dino Crisis** es, sin duda, una de las franquicias de videojuegos favoritas de muchos *gamers*. Yo había escuchado mucho, y bueno, de ella, pero nunca lo había probado. Por eso, cuando mi padre me dijo que tendría que jugar al primero de todos, el de ~~1996~~ 1999, estaba realmente emocionado (demasiado).

Sin embargo, todo hay que decirlo, esa sonrisa se me borró en cuestión de segundos nada más ver esa *intro* ~~*live action*~~. Es la cosa más noventera que he visto últimamente. Sin embargo, no todo es malo dentro de este primer ~~**Resident Evil**~~ **Dino Crisis** ya que, por ejemplo, su ambientación es bastante buena, incluso aunque los ~~zombies~~ dinosaurios casi no

https://t.me/amigagamesplus





se diferencien de ~~Chris, Jill y compañía~~ **Regina**. Es más, la ~~mansión Spencer~~ isla Ibis es un emplazamiento que da para encontronazos con los ~~infectados~~ enemigos bastante resultones. Parece que en el 785 a.C. sabían hacer juegos de terror, a pesar de los años transcurridos y de las limitaciones de entonces.

Mención especial para los ~~perros~~ velocirraptores, que son terroríficos. Además, ya se intuyen esas pinceladas de grandeza que harían (según dicen) que las entregas posteriores se convirtiesen en el estandarte de los *survival horror*.

Como el jefe es un nostálgico que no puede estar más de cinco minutos sin mencionar la palabra SEGA, me obligó a cargarlo en una de sus **PlayStation**. Decidí jugarlo durante unas cuantas horas en una de las máquinas que lo vieron nacer en ~~1996~~ 1999 y solo puedo decir una cosa: ¡benditos *sticks* analógicos! Intentar orientar al personaje-tanque para que se moviera a donde quería era una tarea titánica. No lo pasaba tan mal desde las prácticas de aparcamiento del autoescuela.

Por último me gustaría hacer un llamamiento a la comunidad *retrogamer* y es que aunque es común a toda la saga, es en este primer juego donde se nota más. Le aconsejaría a los dueños de la ~~mansión Spencer~~ isla Ibis que cambien de cerrajero: no hay ni una sola puerta que se abra a la primera y no suene. En resumen, aunque marcó una época, creo que ~~**Resident Evil**~~ **Dino Crisis** ha envejecido regular, sobre todo en jugabilidad. No creo que le eche el guante a otra entrega como esta, si no se trata de un *remake*.

https://t.me/amigagamesplus

ME ROBÓ EL CORAZÓN

Mayerick quiere recordarnos sus primeros tiempos como *gamer* y por eso se acuerda de un cartucho que llegó para las **Philips Videopac G7000**. Aunque nos da que este **Videopac+** solo podía verse así en una **Philips Videopac G7400**.

https://t.me/amigagamesplus

por **Juan C. Sanz**

Soy minero...

PICKAXE PETE

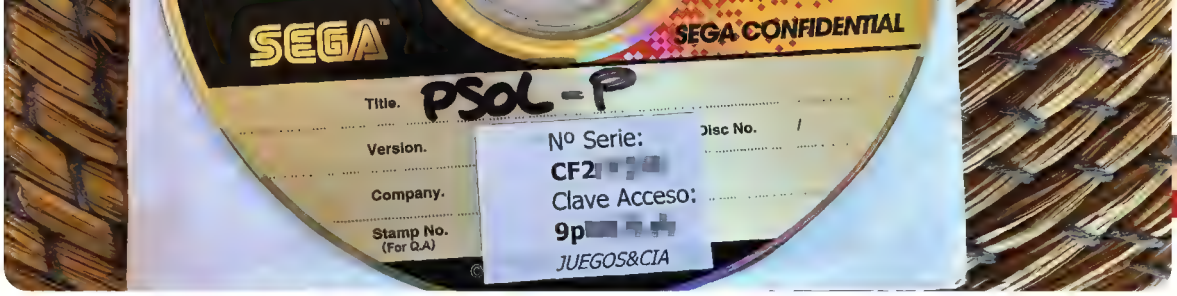
Pocas cosas me transmiten más nostalgia que ojear la carátula de la versión **Videopac+** de **Pickaxe Pete**. Una imagen que llevo grabada en la mente desde niño. Con razón es uno de mis juegos preferidos de siempre. Mi primera consola de cartuchos fue una **Philips Videopac G7400**. Aunque sabíamos que no teníamos el mejor sistema del mundo, la recuerdo con cariño porque, con sus limitaciones, conseguía que mis hermanos y yo pasásemos las horas pegados a la pantalla. Fue además mi puerta de entrada al mundo de la programación, ya que gracias al **módulo C-7420** de BASIC comencé a hacer mis pinitos en lo que más tarde se convirtió en mi profesión.

Pero aún recordando con mucha nostalgia todo aquello, si hay algo que me robó el corazón en aquel momento fue **Pickaxe Pete**, un trepidante juego de plataformas al que, hoy lo confieso con vergüenza, no tenía ni idea de cómo se jugaba. Pero daba igual, ese fondo multicolor exclusivo de los cartuchos **Videopac+**, el tintineo de las puertas, las bolas rodando o la emoción de ver aparecer la llave que abría las puertas del siguiente nivel (cosa que logré pocas veces), eran suficiente para flipar con él. Lo probé hace poco y reconozco que aún hoy sigue siendo un cartucho muy divertido que no deja de conmoverme. Y sí, esta vez aprendí a jugarlo.

https://t.me/amigaclassicsplus

La magia de una saga reinventada en Dreamcast

https://t.me/amigagamesplus



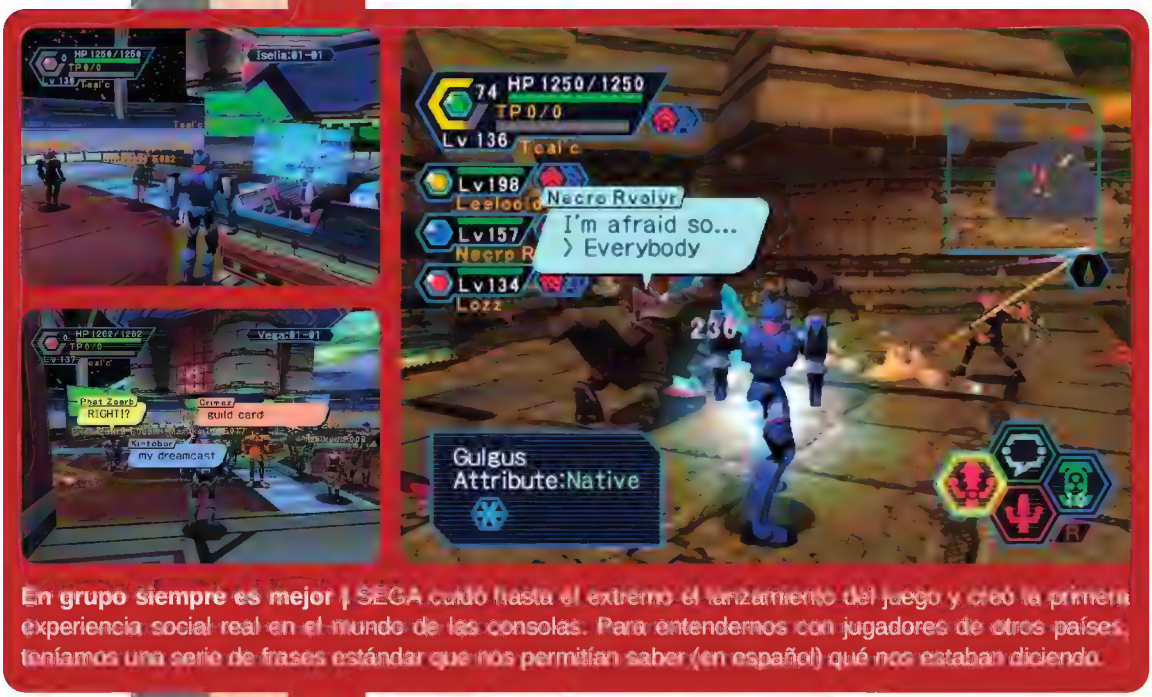
Dreamcast fue una consola que dejó huella y de todo su catálogo, si tengo que quedarme con un momento feliz, debo fijarme en el sensacional Phantasy Star Online.

por **José Luis Sanz**

Es curioso cómo funciona la memoria y, a pesar de que **Dreamcast** llegó un pelín antes que PS2 (1999 vs 2000), sigo percibiendo la máquina de **SEGA** como más moderna y muy superior a la de Sony. Es evidente que la realidad no respaldaría nunca esa percepción, pero dejadme que sigan pasando los años y no quiera reescribir mi historia. Y de todos los juegos que ayudaron a crear esa imagen mental, hay uno que sobresale por encima de los demás, al menos para mí: **Phantasy Star Online**.

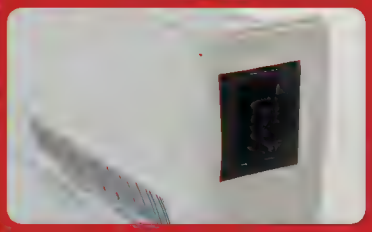
De JRPG aburrido a magia espacial

Yo, como otros muchos *gamers* de aquella época, eso de **Phantasy Star** nos sonaba a juegos JRPG que habían llegado a Master System, primero, y Mega Drive después. En total habían sido como unas cuatro entregas que tuvieron la intención de competir con los **Final Fantasy**



En grupo siempre es mejor | SEGA cuidó hasta el extremo el lanzamiento del juego y creó la primera experiencia social real en el mundo de las consolas. Para entendernos con jugadores de otros países, teníamos una serie de frases estándar que nos permitían saber (en español) qué nos estaban diciendo.

https://t.me/amigagamesplus



Conecta tu Dreamcast | Aunque el modelo original llegó (en España) con adaptador telefónico (LINE), era posible adquirir uno Ethernet (LAN) que prometía mayor velocidad. Actualmente la solución que existe para seguir jugando online es hacerse con un **DreamPi** como el que tenéis en la foto superior izquierda.

y **Dragon Quest**. Como os digo, yo no les hice el más mínimo caso... hasta que aparecieron los chicos de SEGA por la redacción de **Juegos & Cía.** en el año 2000 con una beta de **Phantasy Star Online**... ¡que traía una pegatina con un número de serie y un código de acceso para conectarnos!

Aunque en PC el concepto **MMO** ya estaba más que probado (**EverQuest** o **Ultima Online** gobernaban con puño de hierro), en consolas todavía no habíamos tenido algo ni parecido. Así que, escéptico, me conecté un buen día a probar la beta, cuando nos lo dijeron desde SEGA (parece ser que otros periodistas de muchos países estarían dentro) y tengo que decir que se me abrió un universo nuevo que no podía imaginar: un juego con un *lobby* para relacionarte, donde hablabas, comerciabas y te unías a grupos para entrar en misiones. ¡Aquello era la pera! ¿Cómo era posible que con un simple cable telefónico pudieran abrirse tantas oportunidades de juego?

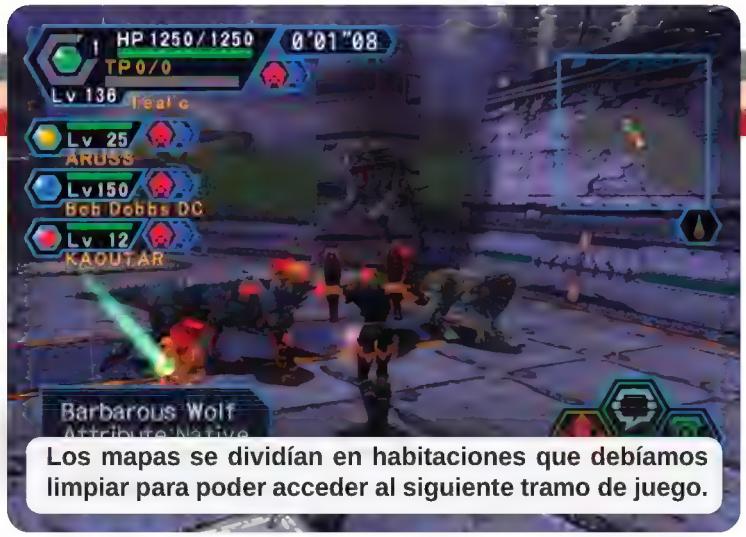
El cooperativo permitía a los jugadores del mismo grupo coordinarse fácilmente a la hora de atacar.

Sonic Team al mando de las operaciones

El proyecto de **Phantasy Star Online** nació dentro del equipo **Sonic Team**, bajo la dirección de **Yuji Naka**, una de las figuras clave de SEGA en aquellos instantes que quiso aprovechar algo que todo el mundo conocía: **Dreamcast** ofrecía una ventaja de diseño crucial, ya que se vendía con un módem integrado. Esto permitía a la máquina conectarse a internet sin necesidad de tener que adquirir accesorios extra. SEGA quería aprovechar esa ventaja y demostrar que el futuro del videojuego pasaba por la conectividad.

Pero el desarrollo no estuvo exento de desafíos. La infraestructura online era limitada, las conexiones eran muy lentas y había que diseñar una experiencia que funcionara en solitario o en coo-

https://t.me/amigagamesplus



Los mapas se dividían en habitaciones que debíamos limpiar para poder acceder al siguiente tramo de juego.

perativo. El resultado fue un híbrido: un *action RPG* con estructura de mazmorras, combates divertidísimos y un fuerte componente social que, curiosamente, funcionaba muy bien a pesar de las limitaciones técnicas de la época. SEGA fue capaz de poner los cimientos de un tipo de juego que en los siguientes años triunfaría sin discusión. Y resultó muy triste que una joya como esta no sirviera para mantener viva **Dreamcast**, que no alcanzó siquiera a tener la más mínima oportunidad.

Un legado imperial de la saga

El impacto de **Phantasy Star Online** fue instantáneo. En Japón fue un éxito completo, prácticamente desde la versión *trial,* mientras que en occidente, aunque más de nicho, se convirtió también en un título de culto. Muchos jugadores descubrimos por primera vez lo que significaba jugar online sin necesidad de un PC. Tan alto voló en **Dreamcast** que contó con una *versión 2* (que fue la que tuvimos aquí) con más contenido y un mayor equilibrio en las mecánicas de combate, permitiendo a la obra de **Sonic Team** trascender más allá de su consola: **Phantasy Star Online Episode I & II** llegó a GameCube y Xbox, e incluso hubo versiones para PSP (**Phantasy Star Portable 1 y 2**) que son maravillas imprescindibles.

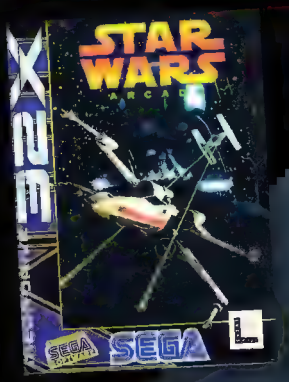
Todavía mantengo intacto el feliz el recuerdo de aquella beta de SEGA: es más, aquí la tengo aunque ya no pueda utilizarse. Pero siempre que la veo me lleva a recordar lo mucho que hubiéramos disfrutado de haber tenido **Dreamcast** mejor suerte. O eso al menos creo yo...

Versión GameCube | Tal fue el impacto que, una vez desaparecida **Dreamcast**, el juego llegó a las consolas de Nintendo y Microsoft con los **Episode I & II**. Más tarde llegaría el **Episode III** para GameCube y el IV ya solo lo vimos en PC. También tuvimos un **Phantasy Star Universe** para PS2, PC y Xbox 360.

https://t.me/amigagamesplus

ME ROBÓ EL CORAZÓN

32X fue un artefacto que duró poco en el mercado pero nos dejó algún que otro *juegecito* importante. A **José Luis Sanz** parece que este de **Star Wars** le cautivó. ¿Tal vez porque se trataba de una conversión recreativa? ¿O por las 3D?



por **José Luis Sanz**

Lásers & Phasers

STAR WARS ARCADE

Desde que comenzó esto de los videojuegos para mí, allá por el año 1977 con mi primer **Pong**, siempre busqué la experiencia definitiva **Star Wars** en todas las máquinas que iban llegando a casa, incluyendo recreativas. Pero fue este **Star Wars Arcade**, en plena época del nacimiento de la Era poligonal, que de verdad me creí estar a los mandos de un **X-Wing**.

El juego de **SEGA** ya era una auténtica bomba de espectáculo y diversión en los recreativos, pero no fue hasta que vi el cartucho beta de **32X** que ya me alucinó del todo. Sí, eran polígonos planos, sin texturas, solo colores intentando dar un efecto de profundidad espacial, pero a mí me dejó sin palabras. Era lo que había soñado desde que viera en los cines con apenas ocho años aquel **Episodio IV** de la saga.

Es cierto que luego llegaron experiencias **Star Wars** mucho más "reales" (**Rogue Squadron**, por ejemplo), pero ese primer impacto 3D sigue brillando en mi memoria por encima de todo lo que vino después. Este cartucho captó la esencia de las primeras veces, esas que te roban el corazón para siempre, por mucho que todo lo que te traiga el futuro sea objetivamente mejor. Con este cartucho podría vivir muchos años en una isla perdida del Pacífico. ¿Creéis que no?

Y Grupo Zeta quiso hacer revistas como las de Hobby Press

Grupo Zeta lanzó en 1992 su propia revista de videojuegos pero pronto comprendieron que si querían competir contra Hobby Press, debían imitar el buen trabajo de su competencia.

por **José Luis Sanz**

Fue a finales de 1991 o principios de 1992 que en **Hobby Press** se produjo un pequeño terremoto que marcaría el futuro de muchos de nosotros. Una de las figuras más importantes de la editorial (desconocida para los que comprabais la revista) salió a tortas de la empresa. Digamos que no fue un trance ni tranquilo, ni amistoso, ni agradable.

Ese hecho iba a provocar que, unos pocos meses más tarde, un gigante de los medios de comunicación en España, el **Grupo Zeta**, se metieran de *hoz y coz* en el terreno de los videojuegos. Algo que desestabilizó y quitó el sueño a más

https://t.me/amigagamesplus

de uno en **Hobby Press**. A nivel de gerencia y dirección no sé cómo lo vivieron, pero en las redacciones más de uno imaginaba que era llamado para ir a trabajar a la calle O'Donell, con la consiguiente mejora de su sueldo.

Negocio redondo

Esa persona que se marchó (o la marcharon) de Hobby Press no fue otra que la responsable comercial, la encargada de que las revistas fueran un negocio publicitario descomunal. Así que tal cual salió de las oficinas de San Sebastián de los Reyes se fue directa a ver a los de **Antonio Asensio**: el pastel publicitario en juego era inmenso y solo con eso, ya había razones suficientes para lanzar una revista

Y la revista apareció. Tras semanas de rumores sobre un proyecto de una editorial tan poderosa (**Antena 3 televisión** pertenecía también a Grupo Zeta), vimos el resultado en los quioscos.

Primer número en el que aparecemos Marcos García y yo en el staff.

Un número 1 del mes de mayo de 1992 que nos alivió a todos. No era una revista como las de Hobby Press, que eran las que habían demostrado, desde noviembre de 1984, ser las preferidas de los lectores. Mal maquetada, fea, con temas elegidos por el peor de los enemigos de **Super Juegos** y, eso sí, con mucho, muchísimo poder promocional.

Hay veces en las que un producto poco brillante puede abrirse paso comercialmente, aunque solo sea porque los medios que uno tiene para hacerlo llegar a todas partes son inmensos. Y seguramente este fue el caso. Aun así, dentro de la editorial había personas que no estaban nada contentas con la calidad del propio producto. Y decidieron tomar medidas (casi) inmediatas.

Esto hay que cambiarlo desde ya

Aunque algunos pensaran lo contrario, a **Super Juegos** no le iba mal. Las ventas acompañaban y publicitariamente solo tenías que abrirla para comprender que el trabajo de la antigua trabajadora de Hobby Press estaba dando sus frutos: 28 páginas de publicidad respecto de 132 totales. Una auténtica máquina de fabricar billetes. Pero la revista seguía siendo mejorable: pantallas torcidas por todas partes, *screenshots* de los juegos hechas a partir de fotografiar las imágenes de la TV, degradados horribles en los fondos de las páginas que hacían ilegibles los textos... así que

Primer número de Super Juegos, del mes de mayo de 1992.

alguien pensó que todo eso debía cambiar. Hay que decir que Grupo Zeta era el nombre de la matriz pero luego dentro de ella había otras "editoriales" que gestionaban cabeceras concretas. A **Super juegos** le tocó **Ediciones Reunidas**, que también publicaba **Ronda Iberia**, la famosa revista que podías encontrar en los asientos de los aviones comerciales.

Pues bien, su Director General se llamaba **Alfredo Valiente**, al que susurraba al oído **David Amo**, redactor jefe en aquel momento. Imagino que entre los dos decidieron que **Super Juegos** debía cambiar y que para poder tener una revista *a lo* **Hobby Press**, antes debían comprender y "copiar" ese estilo de la competencia.

Al final, todo lo que se hace dentro de una empresa es producto de la filosofía que se transmite dentro de ella. Todas tienen sus cosas buenas y malas, pero en la Calle de los Ciruelos si algo se transmitía con una nitidez cristalina era una ética de

https://t.me/amigagamesplus

Quedada reciente de todos los viejos miembros de Super Juegos y Mega SEGA. Más de la mitad pasamos, antes de llegar a Grupo Zeta, por las redacciones de revistas de Hobby Press.

trabajo, rigor y pasión como pocas veces he visto en otros lares. Y dejando a un lado el trabajo, las páginas de aquella **Super Juegos** no transmitían mucho ni de rigor ni de pasión.

Fan de Micromanía

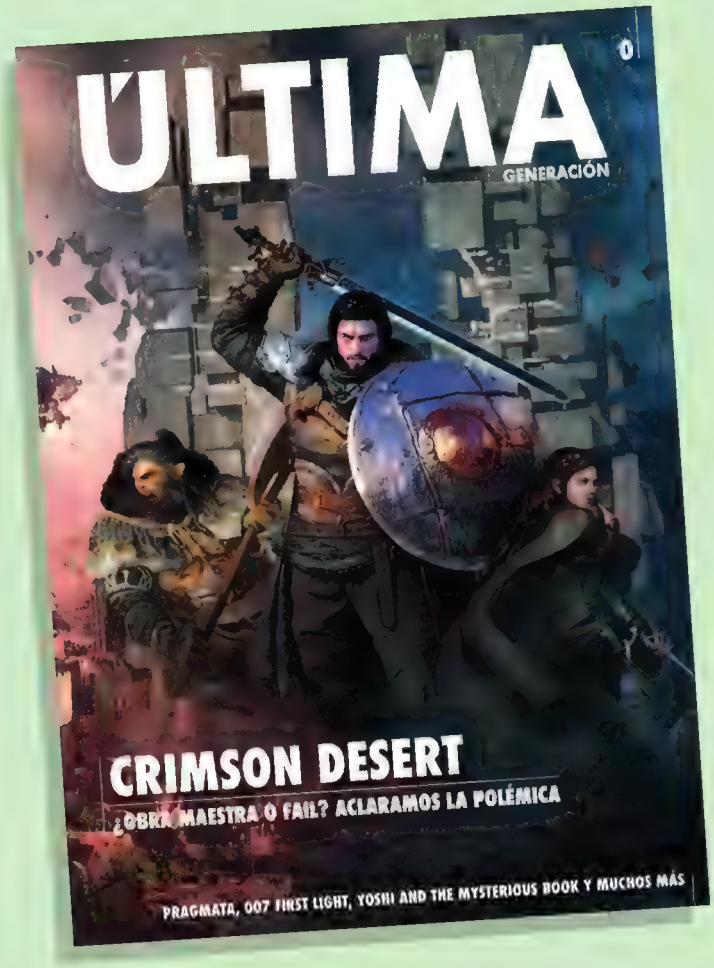
A principios de 1993 en **Ediciones Reunidas** tenían claro que iban a cambiar de arriba abajo **Super Juegos**. Desde la dirección general contactaron con responsables de prensa del sector, de Erbe/Nintendo concretamente, y estos les dieron dos nombres para captar: uno era el de **Marcos García** y otro el mío. Así que nos llamaron, en mi caso me reuní el primero con Alfredo Valiente y me contó los planes que tenían, que era cambiar la revista y hacerla como... **Micromanía**. Con un ejemplar entre manos, me enseñó todo lo bueno que querían trasladar a las páginas de Super Juegos y que en ese momento pensaban que no lo conseguían. Yo no estaba ya en **Hobby Press**, me marché unos pocos meses antes, pero es cierto que allí donde estuve siempre trabajé como me enseñaron en aquellos primeros tiempos de 1991 y 1992. Y todavía hoy sigo haciéndolo, poniendo en práctica muchos de los consejos que me dieron ilustres nombres como **Cristina Fernández**, **Amalio Gómez** o **Domingo Gómez**.

Tras aquella reunión, Marcos y yo nos unimos a Grupo Zeta. El primer número en el que aparecemos en el *staff* fue el 14, en junio de 1993, pero no fue hasta el 30, el de octubre de 1994, que no se lanzó de verdad el primero en el que ya el nuevo equipo llegado en su mayoría de Hobby Press hizo la revista que quería. Porque tras Marcos y yo llegaron **Bruno Sol**, **Javi De Lúcar**, **Pepo** o **Juan Carlos Sanz**, y sin *experiencia* Hobby Press, Fernando Martín, Roberto Serrano, Raúl Montón, Lázaro Fernández, etc. Un equipo de **Guerreros de la Bandurria Dorada** que trabajó con una pasión increíble. Aunque la historia acaba de empezar.

Primer número con contenido y diseño al gusto de la nueva redacción.

https://t.me/amigagamesplus

Tu pasión por PIXELS tiene RECOMPENSA



¡COMPLETAMENTE GRATIS!

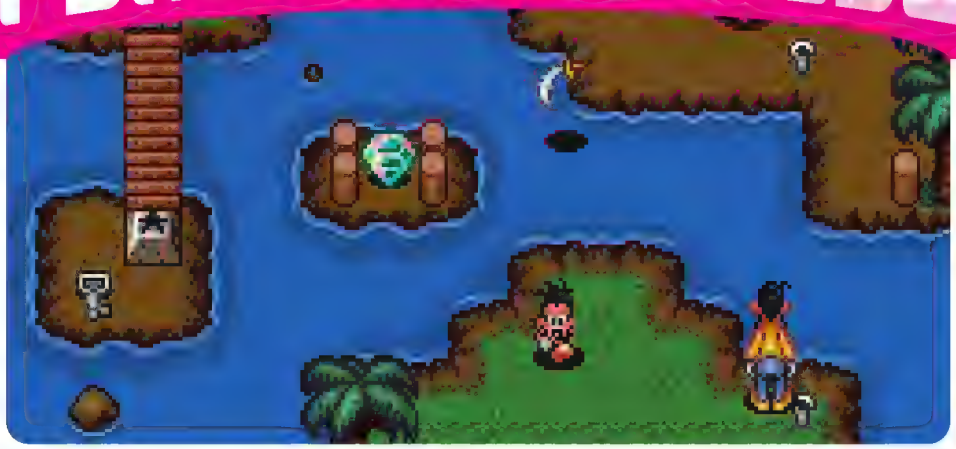
Si has comprado 12 de los primeros 14 números de **PIXELS**, te vamos a regalar una revista especial, única y exclusiva de **ÚLTIMA GENERACIÓN**

Envío gratuito solo si tienes una suscripción activa a PIXELS en la fecha de envío (estimada a partir del 27 de julio de 2026 junto con el número 16). Para compradores de la versión solo digital, o no suscriptores en cualquiera de las versiones de papel, podrán recibirla pagando los gastos de envío (2,99€). Unidades limitadas. Oferta válida hasta agotar existencias.

Hecho con Pixels Editorial S.L.

https://t.me/amigagamesplus

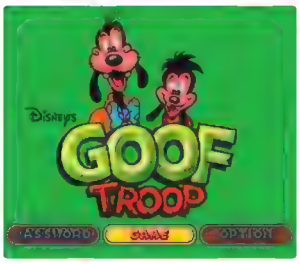
PLACER CULPABLE



Los puzles en pareja siempre divierten

Capcom siempre ha sido un pozo de sorpresas y en 1992 se sacó de la manga un cartucho que mezclaba puzles y cooperativo para dar entrada a dos personajes Disney inolvidables.

por **José Luis Sanz**



Debo decir que no me acuerdo apenas de los juegos que comenté en los años 90. Si sé que hice un análisis es porque aparecía mi firma, pero de verdad que no guardo recuerdo alguno del momento en el que tuve que ponerme a jugar. Curiosamente ese no es el caso de **Goof Troop**, un cartucho para Super Nintendo de la siempre querida **Capcom** que ideó una genialidad para dar cabida a **Goofy** y su tropa. Concretamente a su hijo, que le ayuda a lo largo de casi todas las fases.

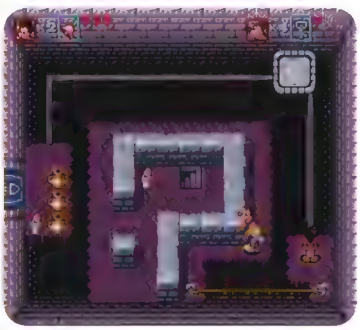
Tengo que decir que no había visto o leído noticias previas cuando me puse con él, y pensé por alguna razón que podría ser una especie de nuevo **Magical Quest** de **Mickey Mouse**, ese plataformas milagroso y catedralicio que luego tuvo versión para Game Boy Advance. Pero no, los derroteros de este juego fueron otros, pero igual de divertidos y espectaculares (para la época).

Este **Goof Troop** me sorprendió, con un concepto que mezclaba sobre todo puzles con enemigos y fases donde solo cuenta pasar al siguiente nivel. Por el camino tendremos barriles y objetos que lanzar a la cabeza de los villanos, e incluso armas

https://t.me/amigagamesplus

como ganchos para atacar o crear puentes por los que cruzar abismos. Pero lo auténticamente divertido ocurre cuando avanzas y se van complicando las formas de abrir las puertas de las pantallas para ir a las siguientes: veremos unas piedras que tienen una estrella de cinco puntas en la parte superior que pueden moverse a patadas para llevarlas hasta unas baldosas con estrellas del suelo. Al encajarlas desbloquearán algunos portones.

Desde ese día que lo probé, este **Goof Troop** pasó a formar parte de esos juegos que da gusto disfrutar cada poco tiempo, siempre en mi Analogue Pocket y guardando el *password* (con una captura de pantalla) para continuar donde lo dejé. Por razones obvias es complicado disfrutar del cooperativo, pero **Goof Troop** es tan moderno que recuerda a otras maravillas que hemos visto hace poco como **Tiny Magic,** de MSX2, que seguro has visto analizado en **Microhobby nº224**. Así que por algo será que sigue siendo tan actual.



https://t.me/amigagamesplus

Lectores que han comprado PIXELS Collector's Edition*

Abel Martínez Mecina
Abraham Pérez Pérez
Acaymo Navarro Cerpa
Adonay González Darias
Adrián Villa Muñoz
Agustín Jurado Méndez
Albert Mercadé
Alberto Escolano Sánchez
Alberto José Conde Barrios
Alberto Marín Blanco
Aleix Miró García
Alejandro Baldominos Gómez
Alejandro Corral Granados
Alejandro González Fiel
Alejandro Llin Sanz
Alejandro Trilla Pardo
Alejo Cabrera Dorta
Alex Gil Sánchez
Alex Zapatero Lozano
Alfonso Javier Martínez Martínez
Alfonso Nistal Herrera
Alfredo Gallego Trillo
Alfredo Linares Pérez
Álvaro Arroyo Camacho
Álvaro Gómez Amor
Álvaro Lozano Rodríguez
Amado Sánchez González
Anacolutos
Andrés Antolín Osuna
Andrés Greciano Ballesteros
Andrés Pardo García
Ángel Borrell García
Ángel García García
Ángel Sánchez Feria
Angel De La Torre García
Angel Luis Rojo Rosa
Angel Reyes Oliva García
Antoni Moragues Darder
Antonio Chica Calaf
Antonio Delgado Fernández
Antonio Iniesta Tresaco
Antonio Lázaro Morales
Antonio Luis Carretero Márquez
Antonio Sánchez López
ARKRetro
Arturo Blanco Pereiro
Arturo González Ponce
AvalonZGZ
Benat González Aberasturi
Bernardo Martos Martínez
Bernat Rodríguez Caldú
Borja Garate Maidagan
Borja Pérez Rodríguez
Burrianapl
Calambrenet
Carlaidus
Carl Hauser
Carlos Casado Freire
Carlos Durán Gil
Carlos Fernández Soriano
Carlos López Sánchez-Ferrer
Carlos Ruiz
Carlos Urbano Corrochano
Carlos Vidal Rodríguez
Carlos Vila Sexto
César Prados González
Cgmorcillo
Cppsvx
Cristian Belzunces
Daniel Catalá
Daniel Escalante Osuna
Daniel Espín Pellicer
Daniel Expósito Zafra
Daniel García Molina
Daniel Montealegre Claramonte
Daniel Olcina Momplet
Daniel Rabinat Aligué
Daniel Rodríguez Madrid
Daniel Vega Rodríguez
Darío Martín Sánchez
David Calvo Alegría
David Fernández Sanz
David García Cordero
David Herrero Valle
David Mauri Gómez
David Mazuelos Maraver
David Montalvo Llamazares
David Pérez Arribas
David Romero Tobar
David Santos "Xax"
David Tapias Milán
David Vega Nevares
David Vega Vandenbempt
Davirra
Diego García Sánchez
Diego Llorente Merino
Diego Lorenzana Suárez
Dimas Sánchez Cremades
Duddo
Eduardo Briz Merino
Eduardo Falla Ramón
Eduardo Ramos Rodríguez
Egunsenti Elkartea
ElGranTake
Eliseo Manuel Álvarez Martínez
Emilio Adá Nogueira
Emilio Arias
Emilio José Ruiz Marín
Enrique Condo Folgado
Enrique Navarro Sancho
Eriel
Ernesto Martín Laso
Esteban Bernal Castello
Eugenio Fernández Manrubia
Fco. Fidel Ortega Espliego
Fede
Félix Páez Pavón
Félix Yuste Lledó
Fermín Bernaus Berraondo
Fernando Fuentes García
Fernando Gallardo Fernández
Fernando Gutiérrez Fernández
Fernando López Orenes
Fernando Mena Rivera
Fernando Ramos González-Serna
Fernando Soguero Sánchez
Fenixdeplata
Fran Iglesias Villafañez
Fran16Bits_
Francisco Aprea Vallejo
Francisco Blázquez Arauzo
Francisco Fernández González
Francisco Javier Linares
Francisco Javier Martín Cubino
Francisco Javier Pastrana González
Francisco Jesús Rubio Reales
Francisco Luis Fernández Soriano
Francisco Miguel Alarcón Parra
Francisco Seller Rizo
Gabriel García Pavía
Gerard
Gerard Vázquez Arévalo
Gonzalo Martín Sánchez
Gorka Touzon
Gowayn
Guillermo De María Madina
Gustavo Bernaldo de Quirós
Héctor Benedí Reina
Héctor Ferreiro Vicente
Héctor Fraile Fuentes

https://t.me/amigagamesplus

Lectores que han comprado PIXELS Collector's Edition*

Héctor García Reyes
Héctor Rodríguez Díaz
Héctor Salvatierra Pérez de Madrid
Hiromaru Hajime
Hugo Sandoval Nestares
Ignacio Collado Erro
Ikaruga Shock
Iñigo Gabilondo Cuéllar
Itho
Iván Ager Vázquez
Iván Cáceres Sánchez
Iván Frutos Martínez
Iván González Castro
Iván Mouriz Ibarra
Iván_R_Sprinter_Trueno_AE86
Jaime Hernández Rangel
Jaime Iglesias Mantero
Jaime Oviedo Silveira
Jaume Rubió Mata
Javier Aguilar Saavedra
Javier Bardal Prieto
Javier De Miguel Varela
Javier García Casado
Javier Granadino Cardoso
Javier Jiménez Cidre
Javierlarrosa
Jesús Fidalgo Teso
Jesús Fernández Antón
Jesús Herrera Cámara
Jesús Javier Arceo Otero
Jesús Sánchez Vigil de la Villa
Joan Boria Boronat
Jokin Moreno Oteiza
Jon Zorita Leza
Jonathan Villanueva Mangier
Jordi Escobar Bonet
Jordi Latorre Ferrando
Jordi Ramos Montes
Jordi Sáez
Jorge Fernández
Jorge García Cebriá
Jorge Selfa
Jorge Viedma
José Ángel Nacar Pérez
José Antonio Saavedra Rodríguez
José Francisco Orellana Ayuso
José Hernández Jiménez
José Isaac Aranda Jiménez
José Jiménez Guerrero
José Juan Fernández Panzano
José Luis Cebrián Pagué
José Luis Equiza Calvo
José Luis Fernández Cáceres
José Luis Gil Garnelo
José Luis Gómez Sánchez
José Luis Miguel Ortiz
José Luis Ureña Fernández
José Manuel Rodríguez Rodríguez
José María Díaz Aguilar
José María Margallo Salgado
José Niclós Camarasa
José Rafael Diéguez Molero
Josep David Ruiz Santos
Juan Antonio García de Quinto
Juan Carlos Bergon Esparcia
Juan Carlos Fidalgo Fernández
Juan Carlos González Amestoy
Juan José López Cucurella
Juan Luis Asensio Bas
Juan Luis González López
Juan Luis Romero
Juan Manuel Barrio Olmos
Juan Manuel Garrido Sánchez
Juan Pablo Tagliavacche Andreu
Juan Prieto Araujo
Juan Ramón Cordero Morán
Juan Vicente Herrera Ruiz de Alejo
Julen Corta Negueruela
Julian Garrido Pérez
Julio Jiménez Delgado
Julio Montes Torres
Julio Pérez Morago
Kardox
Krustaceogallego
Lillo Fernández Fernández
Lluis Martínez Carrera
Lolo1982
Luis Alfonso Álvarez Chavarría
Luis Brazo Domínguez
Luis Carlos Pérez de Mezquía Bargos
Luis García Navarro
Luis Martos Rodríguez
Lucas Romano Coni
Maik!
Mallynoshow
Manuel Bordallo Hernández
Manuel Felipe Alonso de la Cruz
Manuel Hermida Ruido
Manuel Huertas Rodríguez
Manuel Román Jódar
Manuel Sánchez Gámez
Manuel Sánchez Herráez
Manuel Siles
Marcos Morcillo Rueda
Mauricio Cueto Pérez
Miguel Ángel Ager Vázquez
Miguel Ángel Martínez Marcos
Miguel Ángel Reyes Molón
Miguel Cejudo Lafuente
Miguel Corral Álvarez
Miguel González Cote
Miguel Martín Alonso
Miguel Ovelar González
Minerva del Rosario Pérez Ruiz
Moisés Edú Corredor
Nacho Abril
Natalia Rodríguez Cabeza
Natxo Cruz
Negora
Niko Fdez. de las Heras Souto
Nostalgia Viejuna
Octavi Goñi Borrull
Óscar Carreño Riera
Óscar Herráez Gutiérrez
Óscar Jesús López Sierra
Óscar Loriz Blanco
Óscar Rodríguez Navacerrada
Pablo Carretero Gómez
Pablo Daniel Tobal
Pablo José Fernández Bermúdez
Pablo Rozadillas Perales
Pablo Tagliavacche Andreu
Paco Zafra Jiménez
PapaGamers
Pedro Jesús González Viguera
Pedro López Muñoz
Pedro Pablo Aramburu Fernández
Pere Joan Bujosa Crespi
PowerCMIS
Rafael Alfaro
Rafael Canales Cascón
Rafael Carvajal Palacio
Ramón Borja Espillaque
Ramón Casanova Castro
Ramón Navarrete Muñoz
Raúl Cano Tomás
Raúl Carrillo Garrido
Raúl José Gómez Lozano
Raúl Jusdado Tejedor
Raúl Montero Merchán
Raúl Ricardo García López
Raúl Rosillo García
Ricard Meri Boronat
Roberto De Nicola Román
Roberto Ruisánchez Mazo
Román López Díaz de Freijo
Roque Lara Núñez
Rorschach
Rubén Navarro Monzó
Rubén Sanabrias Martínez
Rubenvolgut
Santiago Balsa Rodríguez
Santiago Márquez Solís
Sendoa Portuondo
Sergio Aguilera Molina
Sergio Camarasa Rubio
Sergio Fernández
Sergio Freire Astray
Sergio Suárez García
Simon Gómez Cabanelas
SuperWoch
Toni Payeras Nicolau
Tomás Martínez Sánchez
Txefoedu
Udde
Uxío Feixoo Seara
Vgretro
Vicente Gallego Salinas
Vicente López Camacho
Víctor Díaz Villar
Víctor Domínguez Ruiz
Víctor Gómez García
Víctor Llamazares López
Víctor Ortuño Domínguez
Víctor Sánchez Martín
Víctor Sánchez Revelles
Víctor Sevilla Marquina
Viktor Segura Blanco
Xabier Palacios Ramallo
Xavier Anglès Pujolràs
Xavier Romero

(*) Fecha de cierre del listado 15 de abril, 19:13h.

https://t.me/amigagamesplus

PRÓXIMO NÚMERO

Junio 2026

Nº15_Balones_Mundiales

Llega un nuevo Mundial de fútbol y sí, tenemos en mente entregarnos recordando algunas cosillas *futboleras*. Pero también habrá mazmorras... y fichitas.

Sabéis de qué hablamos... ¿verdad?

STAFF

Hecho con Pixels nº14

EDITA Y DISTRIBUYE

Hecho con Pixels Editorial S.L.
Editada en Alcorcón (Madrid)

DIRECTOR
José Luis Sanz

FIRMAS INVITADAS
Dani Quesada, Marcos García, Sonia Herranz, Juan Carlos Sanz, José Luis Molina, Ana Sanz y José L. Sanz Serna

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
José Luis Sanz

SOCIAL MEDIA Y VÍDEOS
José Luis Sanz Serna

IMPRIME
Blanca impresores

IMPRESO EN ESPAÑA

Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte, de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

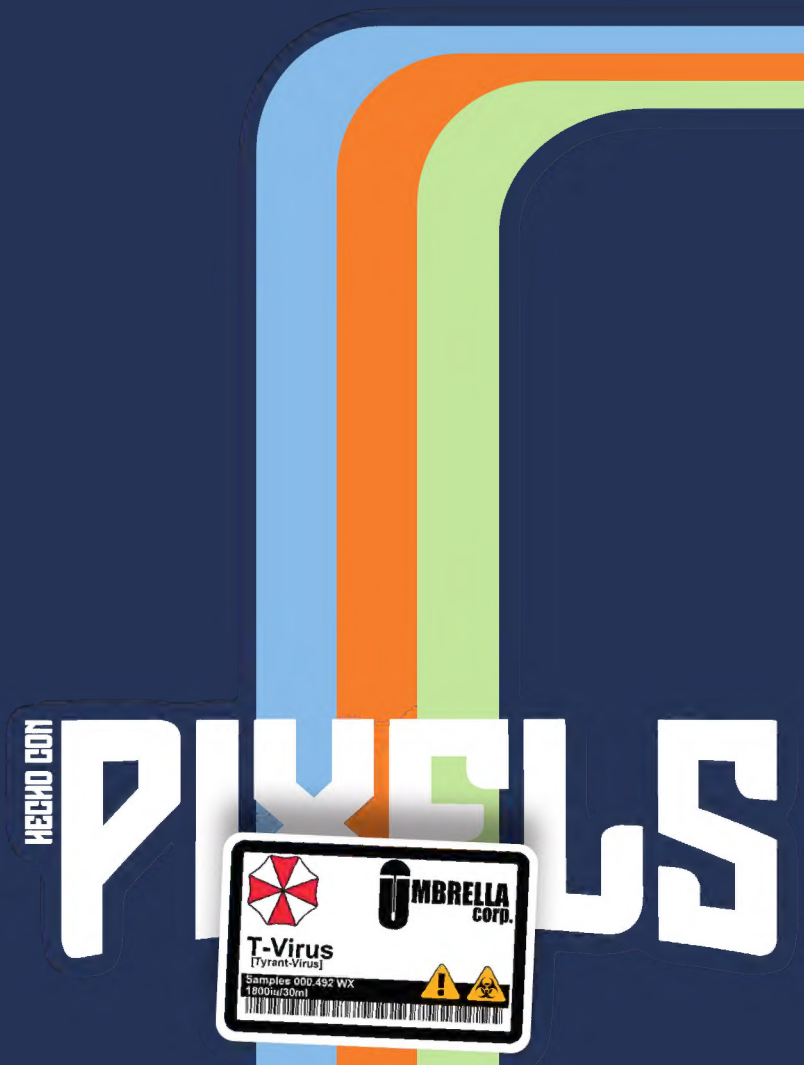
Depósito Legal M-7077-2025

CONTACTO
@HechoconPixels

PIXELS
pixels@hechoconpixels.com

SOPORTE
soporte@hechoconpixels.com

https://t.me/amigagamesplus



https://t.me/amigagamesplus

ISSN 3045-5901 00014
9 773045 590003

https://t.me/arcadegamesplus